PlayStation 2 | PSP PlayStation Portable | PLAYSTATION 3

PlayStation

Revista Oficial - España

113 ★ JUNIO 2010 • 2,95 € / CANARIAS 3,10 €

2'95€

PÓSTER EXCLUSIVO DE MODNATION RACERS
REGALO ★ REGALO ★ REGALO

¡¡PRIMICIA MUNDIAL!!

PRINCE OF PERSIA

Las Arenas Olvidadas PS3 PSP

Analizamos la aventura más esperada

GUÍA COMPLETA LA TRILOGÍA GOD OF WAR

Guía completa PlayStation PS3 GOD OF WAR LA TRILOGÍA

¡¡AVANCES EXCLUSIVOS!!

GUITAR HERO 6

CASTLEVANIA LORDS OF SHADOW

EL SEÑOR DE LOS ANILLOS LA GUERRA DEL NORTE





Todas las novedades a examen: Metal Gear Solid Peace Walker ★ Demon's Souls ★ ModNation Racers ★ Vanquish ★ Lost Planet 2 ★ LEGO Harry Potter Años 1-4 ★ Alpha Protocol ★ Copa Mundial de la FIFA Sudáfrica 2010 ★ Enslaved ★ Blur...


KONAMI
"LA PAZ TIENE UN PRECIO: EL SACRIFICIO DE UN HÉROE."
A HIDEO KOJIMA GAME
TACTICAL ESPIONAGE OPERATIONS
METAL GEAR SOLID
PEACE WALKER
© 2010 KONAMI DIGITAL ENTERTAINMENT
METAL GEAR AND METAL GEAR SOLID ARE TRADEMARKS OR
REGISTERED TRADEMARKS OF KONAMI DIGITAL ENTERTAINMENT CO., LTD. KONAMI IS A REGISTERED TRADEMARK OF KONAMI CORPORATION.
WWW.KONAMI-EUROPE.COM/GAMES
WWW.KONAMISTYLE-EUROPE.COM
PSP
PlayStation Portable
A LA VENTA
EL 17 DE JUNIO
METAL GEAR SOLID
PEACE WALKER
18
KONAMI
18
www.pegi.info



GRUPO ZETA

Fundador **ANTONIO ASENSIO PIZARRO**

Presidente:	**ANTONIO ASENSIO MOSBAH**
Presidente de la Comisión Ejecutiva	**JUAN LLOPART**
Director General	**CONRADO CARNAL**
Director Editorial y de Comunicación	**MIGUEL ÁNGEL LISO**
Directora del Área de Revistas	**MARTA ARIÑO**
Director del Área de Comercial y Publicidad	**PABLO SAN JOSÉ**
Director del Área de Libros y Plantas de Impresión	**ROMÁN DE VICENTE**
Director del Área de Prensa	**ENRIQUE SIMARRO**
Director de Área de Recursos	**DAVID CASANOVAS**

REDACCIÓN
Director **MARCOS GARCÍA REINOSO**
Director de Arte **KOLDO GUINEA HERRÁN**
Redactor Jefe **BRUNO SOL**
Redacción
ANA MÁRQUEZ SALAS, DANIEL RODRÍGUEZ MARTÍN
Maquetación
JOSÉ LUIS LÓPEZ IBÁÑEZ (Jefe de Sección)
Colaboradores
EDUARDO GARCÍA, JOSÉ MANUEL TORNERO, PEDRO BERRUEZO, JAVIER BAUTISTA, SARA BORONDO, ISABEL GARRIDO, ADONÍAS
Sistemas Informáticos **JAVIER RODRÍGUEZ**

C/O'Donnell, 12, 28009 Madrid
Tel: 91 586 33 00
ps@grupozeta.es

ÁREA DE REVISTAS
Director Adjunto de Área **CARLOS RAMOS**
Director de Marketing **JESÚS VÉLEZ**
Director de Desarrollo **CARLOS SILGADO**
Director de Producción **JAVIER BELLVER**
Jefe de Producción **ÁNGEL ARANDA**

Suscripciones, números atrasados y atención al lector
902 05 04 45 de 9 a 14 H.

PUBLICIDAD
Director de Publicidad Centro **JULIÁN POVEDA**
Director de Publicidad Cataluña **FRANCISCO BLANCO**
Coordinación de Publicidad **CELIA SÁNCHEZ, ISABEL MARTÍN**

DELEGACIONES EN ESPAÑA
Centro: CARLOS CERRO, FRANCISCO ANDRES, MARÍA JOSÉ MARTÍNEZ, JOSÉ MARÍA HIDALGO. C/O'Donnell, 12, 28009 Madrid. Tel.: 91 586 33 00. Fax: 91 586 35 63
Cataluña y Baleares: JAVIER SOLER, VERÓNICA BOADA. C/ Bailén, 84, 08009 Barcelona. Tel.: 93 484 66 00. Fax: 93 265 37 28
Levante: JOSÉ LÓPEZ, VICENTE CAUSERÁ. Embajador Vich, 3, 2º D, 46002 Valencia. Tel.: 96 352 68 36. Fax: 96 352 59 30
Sur: MARIOLA ORTIZ. Hernando Colón, 5, 2º, 41004 Sevilla. Tel.: 95 421 73 33. Fax: 95 421 77 11
Norte: JESUS Mª MATUTE. Alameda Urquijo, 52. Aptdo. 1221. 48011 Bilbao. Tel.: 609 45 31 08. Fax: 944 39 52 17
Canarias: MERCEDES HURTADO. Tel 653 904 482.
Galicia: NATALIA JORGE. Avenida Camelias, 17 - 19, 36202 Vigo Tel: 986 41 69 77
Aragón: ALEJANDRO MORENO. Hernán Cortés, 37 50005 Zaragoza Telf. 976 70 04 00
Castilla-La Mancha: ANDRES HONRUBIA. Tinte, 23 Bº Edif. Centro 02001 Albacete Telf. 967 52 42 43

INTERNACIONAL: GEMA ARCAS /+34 91.586.36.31- *gema.arcas@zetagestion.com*; **ITALIA** - Laureri Associates: Riccardo LAURERI/+33 146.43.16.30- *media@laureriassociates.it*; **FRANCIA** - Infopac SA: Jean-Charles ABEILLE/+33 146.43.16.30- *jcabeille@infopac.fr*; **BENELUX** - Infopac NL- Tatjana KRISHNADATH/+31 348.444.636- *Infopac.nl@media-networks.nl*; **REINO UNIDO** - GCA: Greg CORBETT/+44 207.730.60.33- *greg@gca-international.uk*; **SUIZA** - Adnative SA: Philippe GIRARDOT/+41 227 96 46 26- *pgirardot@triservice.ch*; **ALEMANIA** - BCN: Tanja SCHRADER/+49 899.250.3532- *tanja.schrader@lga.burda*; **PORTUGAL** - Ilimitada Publicidade: Paulo ANDRADE/+35 121.385.35.45- *pandrade@ilimitadapub.com*; **GRECIA** - Publicitas Hellas S.A: Sophie PAPAPOLYZOU/+30 2111.060.300- *sophie.papapolyzou@publicitas.gr*; **EEUU** - Publicitas: Kevin CONETTA/+1 212.330.07.33- *kconetta@publicitas.com*; **INDIA** - Mediascope Publicitas: Srinivas IYER/ +91 22 2283 5755- *srinivas.iyer@media-scope.com*; **JAPON** - Pacific Business: Mayumi KAI/+81 336.61.61.38- *pbi2010@gol.com*: **KOREA** - Doobee Inc: Joane LEE/+82 237.021.743

IMPRESIÓN: Rotedic, S.A. Ronda de Valdecarrizo, 13. Tres Cantos (Madrid).
DISTRIBUYE: GDE Revistas, S.L.
Parque Empresarial, Calle de la Agricultura, D-10
11407 Jerez de la Frontera, Cádiz. Tel. 902 548 999

DEPÓSITO LEGAL: M.50833-2000
PRINTED IN SPAIN

PLAYSTATION REVISTA OFICIAL
es una publicación mensual producida por **EDICIONES REUNIDAS S.A.**







Ana «Anna» Márquez
amarquez@grupozeta.es
«Estoy a punto de embarcarme en la mayor aventura de mi vida.»
Mi juego favorito
ModNation Racers

Bruno «Nemesis» Sol
bsol.ps@grupozeta.es
«En Birmania han sacado una PS3 con ranura para cartuchos de SNES.»
Mi juego favorito
Gensan

Daniel «Last Monkey» Rodríguez
dani.ps@grupozeta.es
«Cuando vuelva de Londres en 2014 nadie se acordará de mis artículos...»
Mi juego favorito
POP Las Arenas Olvidadas



Todavía hay sorpresas

Parecía que el panorama del videojuego comenzaba a relajarse y a esperar la sacudida del E3 con los brazos abiertos. Pero nada más lejos de la realidad, seguiremos recibiendo juegazos hasta bien entrado el mes de junio, para que la cosa no decaiga y poder afrontar los rigores de la mega feria de Los Ángeles. Como suele ser habitual en estas fechas, ya empiezan a conocerse los primeros detalles de futuros lanzamientos que protagonizarán los grandes acontecimientos del evento rey del videojuego: Little Big Planet 2, Call Of Duty: Black Ops, God Of War: Ghost Of Esparta, PlayStation Move... y los que quedan por descubrir. El futuro es tan prometedor como siempre, pero quiero hacer hincapié en una de esas sorpresas que aparecen de año en año. Cuando parecía que esa maravilla llamada Demon's Souls iba a permanecer latente en exclusiva para Japón y Estados Unidos, los señores de Namco Bandai anuncian su lanzamiento en España, traducido al castellano, a precio razonable y con edición especial incluida. Quizá no sea un título para todos los públicos, pero sí de esos tocado por la gracia divina que nadie debería dejar de probar.

Marcos «The Elf» García



1º Eduardo «Edgar & Cía» García
«Los dioses de GOW III están forrados. ¡Hay que ver cuánto cobran!».
Eso lo dice el Kratos de Alcorcón, que unos días cobra y otros no.

2º Sara «Sybil» Borondo
«¿Alguien sabe cómo hacerle un fatality al volcán islandés?»
La verdad es que está un poco pesadito, quizá necesite amor.

3º Pedro «John Tones» Berruezo
«Sigo intentando domar a Bayonetta, pero la tía no se deja»
¡Ay amigo! Es el sueño de muchos y la realidad de nadie...

4º José Manuel «Lloyd» Tornero
«¿Para cuándo un simulador de festivales de rock?»
No exageres chaval, que te tiene que dar el aire un poquito.

5º Javier «De Lúcar» Bautista
«Con este tiempo... lo mejor es quedarse en casa jugando»
A este chico le das el número de TeleZángano y le haces feliz.

★113 Junio 2010

Sumario



Analizamos los juegos de las tres consolas de Sony, cada una con su propio sello para que los distingas.







Otorgamos la distinción de Oro, Plata y Bronce a los títulos que se lo merecen.



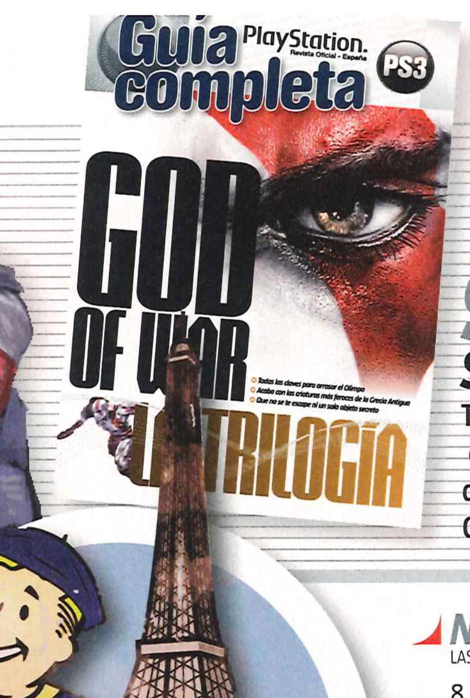
Te informa de un juego que destaca por su relación calidad-precio.



Indica que puedes descargarte la demo del juego desde PS Store.

Cómo puntuamos

Nuestros redactores juegan a fondo a cada uno de los títulos que analizan. Sin fanatismos personales, exprimen cada una de sus cualidades y repasan todos sus apartados con rigor para adjudicar la nota en cada una de sus categorías. Por supuesto, es una opinión personal de cada uno de ellos, pero con toda la objetividad posible.



99 SÚPER GUÍA

Te llevamos hasta el final de cada una de las entregas de God Of War de PS3.



124 EDURNE

Se une a nuestros VIP y nos reta a una partida de PSPgo.

36 ENSLAVED

Os desvelamos nuevos detalles del esperado juego de Namco Bandai.

30 BETHESDA GAMER'S DAY

Nos fuimos hasta París para conocer de primera mano el Póquer de Ases de la compañía.



52 MODNATION RACERS

Crea, juega y comparte con el título de carreras más irreverente del momento.


18
www.pegi.info

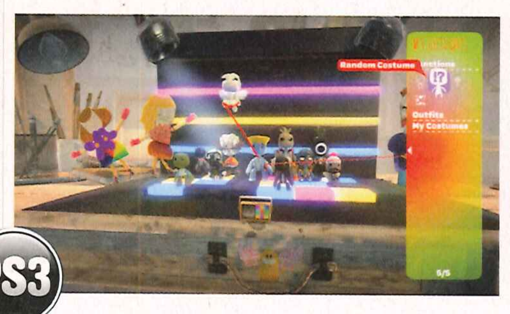
News



Todo lo que necesitas saber para estar a la última









En LPB2 podrás crear y dar vida a tus Sackbots para convertirlos en los aliados o los enemigos de tu propio juego.

¿Un matamarcianos? Ahora podrás diseñar el tipo de juego que quieras. Hasta arcades de conducción.

PS3

LittleBigPlanet 2 ya es una realidad

Media Molecule dará alás a tu imaginación con nuevas y alucinantes herramientas

«Juntos hemos hecho más de 2 millones de niveles. Cogiste un disco con 50 niveles... e hiciste más de lo que podríamos imaginar. Así que no podemos esperar a ver lo que harás ¡CON ESTO!» Asi comienza el tráiler con el que **Sony C.E.** y **Media Molecule** han presentado ***LittleBigPlanet 2***, y que ha causado una conmoción en la Red. No es para menos, si tenemos en cuenta lo que hemos visto... y lo que se nos promete.

Sackboy regresará el próximo invierno, y lo hará acompañado de herramientas revolucionarias que van a permitirte diseñar tus propios juegos de conducción, tus propios *shooters* e incluso juegos de estrategia en tiempo real (con sus propias barras de energía y sistema de puntos). Podrás diseñar «intros» (gestionando los ángulos de cámara) y crear videoclips y películas enteras que colgarás en tu página web (cada jugador/creador de ***LBP2*** contará con su propio *site*, al que se le podrán incorporar fotos y comentarios). Utilizarás tarjetas de circuitos integrados para dotar de IA a tus Sackbots y convertirlos en los aliados o los enemigos de tu propio juego. El *Direct Control Seat* y un renovado *Popit* te permitirán modificar todo lo que esté a tu alcance, de una manera aún más accesible que en *LBP*.

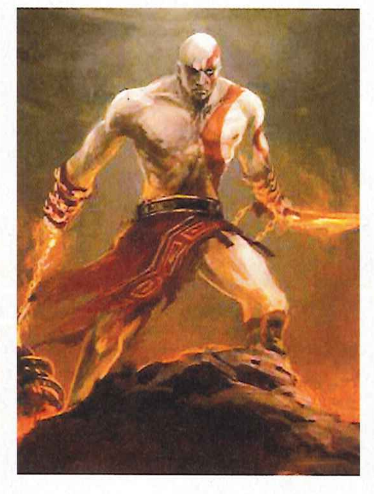
«No es un juego de plataformas. Es una plataforma para juegos». La sentencia de **Media Molecule** no puede ser más demoledora... ni más cierta. De momento, ya han garantizado que los dos millones de niveles de *LBP* serán compatibles con la secuela. ¿Cuántos habrá en los servidores cuando la secuela llegue a las tiendas?



Ready At Dawn promete superar con creces el excelente GOW: Chains of Olympus.









PSP

Prepárate, llega GOW: Ghost Of Sparta

Los bombazos de **Sony C.E.** no se acaban con *LBP2*, ni mucho menos. *Kratos* regresará a **PSP** de la mano de **Ready at Dawn**, el mismo equipo que gestó el sensacional *GOW: Chains Of Olympus*. Aún no se conoce la fecha definitiva del lanzamiento de este nuevo *God Of War* portátil, pero todo parece indicar que tendremos que esperar a finales de año. Eso sí, para ponernos los dientes largos, se han hecho públicas unas cuantas imágenes y se ha desvelado que ***GOW: Ghost Of Sparta***, además de añadir nuevas armas, magias y habilidades al arsenal de *Kratos*, nos desvelará más sobre el pasado del furioso espartano, tanto en lo que respecta a su familia como en la procedencia de su cicatriz y el tatuaje que recorre su cuerpo. ¿Serás capaz de aguantar la espera?

PS3

Primeras imágenes de COD: Black Ops

La maquinaria *Call Of Duty* no se detiene. **Activision** y **Treyarch** han desvelado, a través de un breve pero intenso vídeo, algunas pistas sobre ***COD: Black Ops***, la nueva entrega de la saga, que llegará al mercado el próximo noviembre. Los rumores que situaban la acción en Vietnam, en plena Guerra Fría, no iban desencaminados. Además de mostrarnos imágenes de combates (a pie y desde helicóptero, en un plano que recuerda a *Apocalypse Now*) en la jungla vietnamita, el tráiler encadena secuencias en Cuba, el Ártico y lo que parece el vuelo de un avión de reconocimiento SR-71 *Blackbird*.









Treyarch hará todo lo posible (y lo imposible) para superar al magistral Call Of Duty: Modern Warfare 2.

Este soldado vietnamita tendrá que cambiar su forma de bailar el chotis, después de esta explosión.



El vídeo desvela algunos tramos en helicóptero que recuerdan a Apocalypse Now.

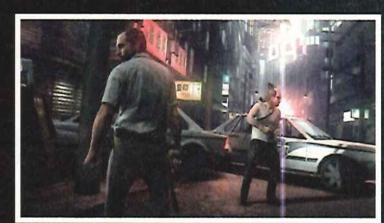
News





Cuando la policía te pisa los talones, no debes fiarte ni de tu padre. Sobre todo cuando están en juego cuatro millones de dólares.

Como en la primera entrega, la cooperación entre Kane y Lynch será imprescindible.



La acción transcurre a lo largo de 48 vertiginosas horas en Shangai.

PS3

Kane & Lynch vuelven a la carga

Probamos la nueva producción de IO Interactive y te desvelamos nuevos datos sobre el modo Arcade

Con el 27 de Agosto, día de su lanzamiento, cada vez más cerca, se nos presentó la oportunidad de probar ***Kane & Lynch 2: Dog Days***... y no la desaprovechamos. Los gráficos de la nueva creación de **IO Interactive** no dejarán indiferente a nadie, sobre todo al comprobar cómo todo discurre a través de unos suaves 60fps, sin que el *framerate* sufra lo más mínimo a pesar de la intensidad de la acción. Una buena prueba de ello es el modo *Arcade* (una versión para un jugador del memorable modo Alianza Frágil) en el que tendrás que cooperar junto a unos socios poco fiables mientras huyes de la policia en pos de un botín de cuatro millones de dólares. Poli Infiltrado, Policias y Ladrones, y el mencionado Alianza Frágil completan la oferta multijugador.

Agenda MAYO



20 POP: LAS ARENAS OLVIDADAS. Para PS3 y PSP, la versión next gen disponible también en edición Coleccionista.



20 MODNATION RACERS. El juego de carreras a lo LBP saldrá para la portátil de Sony C.E. y PS3.



21 SPLIT/SECOND VELOCITY. Carreras callejeras y mucha acción ambientadas en un reality show.



21 RED DEAD REDEMPTION. Rockstar nos trae el Viejo Oeste en una aventura de acción con muchas sorpresas.



28 UFC UNDISPUTED 2010. Combates mejorados, más luchadores, nuevos modos de juego... Un UFC muy completo.

28 FURIA DE TITANES. De la gran pantalla a tu PlayStation 3, revive la película mientras te enfrentas a épicas criaturas.



28 SBK X. El simulador de motos más realista y accesible creado hasta la fecha.



28 BLUR. Conducción realista, uso de potenciadores y opciones multijugador. El juego de coches que estabas esperando.

Agenda JUNIO



3 NAUGHTY BEAR. Este osito, que nada tiene que ver con la familia Mimosín, te mostrará el lado salvaje de los peluches.

25 LEGO HARRY POTTER: AÑOS 1-4. Las novelas de J.K Rowling se transforman en piezas Lego, para PSP y PS3.



25 DEMON'S SOULS. Un juego tremendamente difícil y adictivo. Disponible en edición sencilla y de coleccionista.

News





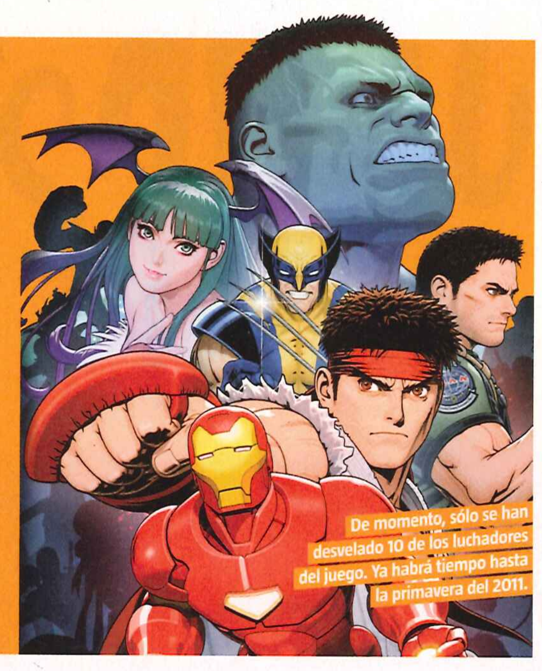
LA VOZ DE PES. Julio Maldonado «Maldini» y Carlos Martínez volverán a poner voz a una nueva entrega de PES. Y siempre lo bordan, oiga.

PES 2011 ya está en marcha

Konami acaba de anunciar las mejoras que incorporará ***PES 2011***. Entre ellas, la incorporación de una barra de control para cada jugador que definirá no sólo la potencia de los disparos, sino también la de los pases. La Liga Master se hará On-line, se han mejorado las animaciones (tras más de 100 horas de sesiones de *motion capture*) y se ha añadido la Copa Libertadores a las exclusivas de la *Champions League* y la *Europa League*. ***PES 2011*** llegará a las tiendas el próximo otoño, con el blaugrana Leo Messi dominando la carátula.

El crossover Marvel/Capcom continúa

Fue la noticia estrella del reciente **Captivate**, organizado por **Capcom** en Hawaii. ***Marvel Vs. Capcom 3: Fate Of Two Worlds*** volverá a enfrentar a lo mejorcito de **Capcom** con los personajes de **Marvel**, combinando gráficos poligonales con mecánica 2D (al estilo *SF IV*), usando para ello el *engine MT Framework 2.0* (el mismo de *Lost Planet 2* y *Resident Evil 5*). El juego no llegará hasta la primavera de 2011, pero ya se han anunciado diez de sus luchadores. Por el bando **Marvel**: Capitán América, *Deadpool*, *The Hulk*, *Iron Man* y *Lobezno*. Del equipo **Capcom**: Chris Redfield, Dante, Felicia, Morrigan y Ryu. Ahí es nada.



De momento, sólo se han desvelado 10 de los luchadores del juego. Ya habrá tiempo hasta la primavera del 2011.



Joan Aregio, presidente del Patronato de Turismo de la Diputación de Tarragona; Mariano López, director de VIAJAR, y Marta Ariño, directora general de Revistas de Grupo Zeta, durante la presentación de la guía.

Presentada la Guía Viajar de la Costa Daurada

Joan Aregio, presidente del Patronato de Turismo de la Diputación de Tarragona, Marta Ariño, directora general de Revistas de **Grupo Zeta,** y Mariano López, director de la revista **VIAJAR**, presentaron en el palacio de la Diputación de Tarragona la guía sobre la Costa Daurada que acompaña este mes en los quioscos a la revista **VIAJAR**, de **Grupo Zeta**. «Una guía magnífica», en palabras de Joan Aregio, sobre «uno de los mejores destinos del mundo para viajar en familia», como destacó Mariano López.
En las 84 páginas de la guía se ha cuidado especialmente la fotografía y en ellas se recoge la mejor oferta de sol y mar, naturaleza, turismo activo, gastronomía y enoturismo, patrimonio artístico y monumental, y las fiestas más importantes de la Costa Daurada.



APRENDE INGLÉS CON PLAY ENGLISH

Si eres de los que tienen el inglés como asignatura pendiente, ya es hora de que aprendas el idioma y consigas hablarlo casi como un nativo con este título para **PSP**. Se trata de una divertida aventura gráfica en la que deberás superar diferentes pruebas con el objetivo de resolver el enigma final, mientras perfeccionas tu inglés.

EF EDUCATION FIRST TE LLEVARÁ LEJOS...

¿Eres de los que te cuesta leer los foros de videojuegos extranjeros? En la próxima edición de **PlayStation R.O.**, **EF Education First** te echará una mano. **EF** tiene 45 años de experiencia en la enseñanza de idiomas en el extranjero y es la compañía educativa privada más grande del mundo. Estad atentos a esta promoción, ¡**EF** te llevará lejos! **www.ef.com.es**

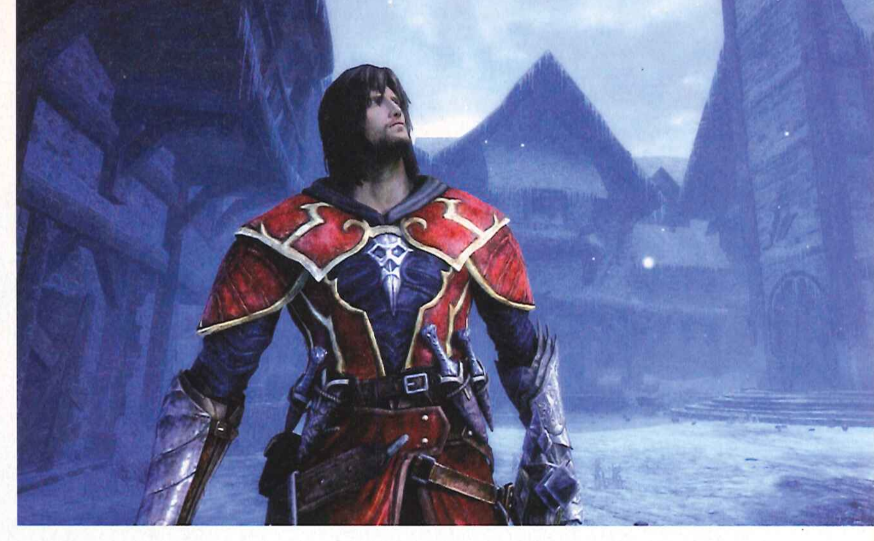
Education First
EF



SONY LLEVA LAS 3D AL SALÓN DE TU CASA

Si eres de los que quieres ver el Mundial en 3D y jugar con tu **PlayStation 3**, también en 3D, hazte con esta **Bravia HX800** por tan sólo 1.800 €. Además, por la compra del televisor, te llevarás cuatro juegos de nueva generación (*WipEout HD, MotorStorm Pacific Rift, PAIN* y *Super Stardust HD*) y la película en *Blu-ray* de *Lluvia De Albóndigas*.







No todo consistirá en latigazo y tentetieso: habrá que ser hábil con el pad para superar los ingredientes de plataformas.

¡EXCLUSIVA!





Compañía **Konami**
Programador **Mercury Steam**
Género **Acción Cazavampírica**

Castlevania
Lords Of Shadow

Ya es oficial, Gabriel es un Belmont, el primero de la famosa estirpe de cazavampiros. Konami nos lo desvela en exclusiva, junto a otras cosillas...

Era el penúltimo misterio que quedaba por aclarar sobre ***Lords Of Shadow*** (el último será averiguar por fin si Drácula hará acto de presencia como *final boss*). Gabriel es el génesis, el origen de la familia Belmont en este *reboot* de la franquicia *Castlevania*, de la que **Konami** desveló nuevos detalles durante el reciente **Konami Gamers Night 2010** en San Francisco.

David Cox, productor del juego, volvió a convertirse en la única fuente de información autorizada sobre lo que ofrecerá esta ambiciosa producción que catapultará definitivamente a los españoles **Mercury Steam**, bajo la batuta del gran Hideo Kojima. ***Castlevania: Lords Of Shadow*** aterrizará en el próximo **E3** de Los Ángeles en forma de *demo* jugable, pero **Konami** ya se encargó de poner los dientes largos a los asistentes al **Gamers Night** con un revelador vídeo que, además de mostrar cómo se han rescatado algunas de las melodías más inolvidables de la franquicia en forma orquestal, dejaba patente cómo será la mecánica del juego. El propio Cox ha definido ***Lords Of Shadow*** como un «*combat platform game*», un juego en el que no sólo tendrás que utilizar la magia y la *Combat Cross* (una cruz-látigo en la más pura tradición de la familia Belmont) para destruir a las fuerzas del mal, sino que tendrás que saltar, resolver *puzzles* y balancearte con el látigo, a modo de liana, como en el inolvidable *Super Castlevania IV*. Aquella obra maestra de SNES ha sido una de las principales fuentes de inspiración a la hora de desarrollar ***Lords Of Shadow***, tras dejar atrás los planes iniciales de crear un *remake* del primer *Castlevania* de NES.

La consigna, desde **Konami**, era clara: había que facturar un *Castlevania* repleto de homenajes a la franquicia, pero además había que cautivar a toda una nueva generación de usuarios. En el pasado, los intentos por llevar la franquicia a un entorno 3D no fueron precisamente brillantes, aunque destilaran buenas intenciones y momentos brillantes. Este *reboot* de *Castlevania* pueder recordar, por su mecánica, a la saga *God Of War* o el »





Los madrileños Mercury Steam harán empequeñecer los anteriores intentos de la saga Castlevania por entrar en el mundo de las 3D. Escenarios con tanto detalle como éste ponen los pelos de punta.



GABRIEL

Abandonado nada más nacer, fue adoptado por la Hermandad de la Luz. Le pusieron nombre de arcángel y él mismo eligió su apellido, Belmont, por su amor a las montañas. La muerte de su amada le hará embarcarse en un viaje repleto de peligros.

Puede que los vampiros se asusten con la Cruz... pero a los hombres lobo hay que zurrarles con ella.



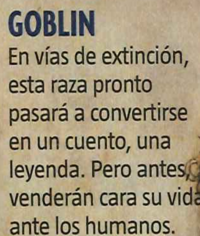
MARIE

Ni la muerte podrá separar a Gabriel de Marie, el amor de su vida. Belmont buscará sin descanso la God Mask, una reliquia sagrada capaz de devolverla a la vida.



GOBLIN

En vías de extinción, esta raza pronto pasará a convertirse en un cuento, una leyenda. Pero antes, venderán cara su vida ante los humanos.



SPIDER GIANT

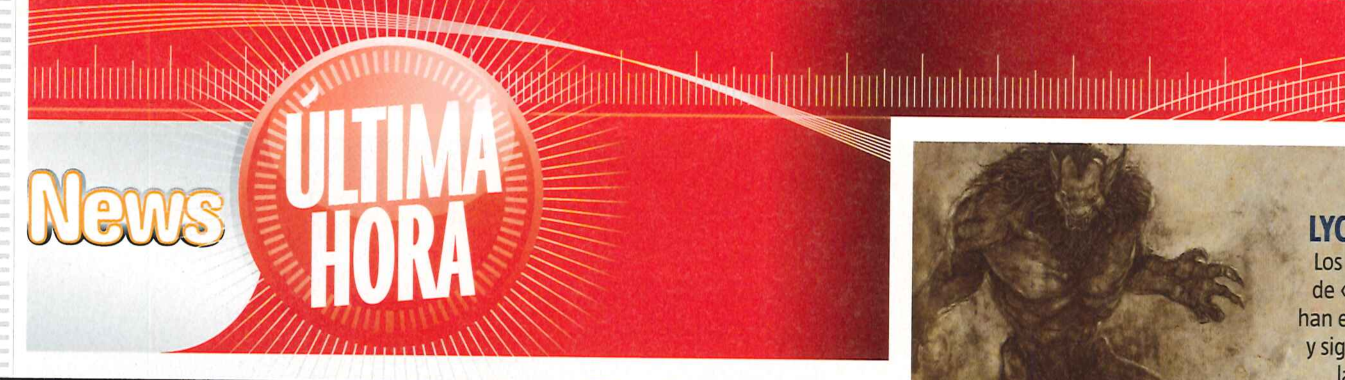
Otra especie a punto de desaparecer bajo el empuje de la civilización. Agresiva y letal, la araña gigante embosca a sus víctimas desde la oscuridad.



WARG

A pesar de su agresivo aspecto y sus afiladas garras, estas bestias, similares a los licántropos, poseen cierta inteligencia y es posible llegar a cabalgar sobre ellas.







GREATER LYCANTHROPE
Los hombres lobo de «pura sangre» han elegido ser así, y siguen fielmente las órdenes del Señor Oscuro. Son inteligentes y brutales.









Lords Of Shadow promete homenajear momentos icónicos de la saga Castlevania: aquí tenéis un guiño a la intro del clásico de NES.

Gabriel fue abandonado de bebé en las puertas de un Convento. Se rumoreó que era un bastardo de la poderosa familia Cronqvist...

reciente *Dante's Inferno*, pero Kojima y **Mercury Steam** se están encargando de dotar a ***Lords Of Shadow*** de la suficiente personalidad para desmarcarse de todo lo que hayamos visto hasta ahora en el género. La trama del juego, o mejor dicho lo poco que se ha desvelado de ella, promete ser apasionante, apoyándose en un impresionante reparto de voces. Robert Carlyle (*Trainspotting*, *28 Semanas Después*) pondrá voz a Gabriel, mientras que Sir Patrick Stewart (*X-Men*, *Star Trek La Nueva Generación*) interpretará a Zobek, el más laureado de los caballeros de la Hermandad de la Luz, la orden a la que pertenece Gabriel. El asesinato de su esposa Marie a manos de fuerzas diabólicas, empujará al primer Belmont a una odisea que le enfrentará no sólo a vampiros, hombres lobo y gigantescos titanes, sino a sus antiguos camaradas, que no verán con buenos ojos los esfuerzos de Gabriel para localizar la *God Mask*, una reliquia capaz de devolver la vida a los muertos. ¿Y quién es el causante de todo esto? Desde **Konami** no se quiere dar el nombre de Drácula, pero la ficha de personajes que nos han suministrado hablan de un Señor Oscuro... ¿Será él?

CASTLEVANIA: LORDS OF SHADOW FUE LA ESTRELLA DEL RECIENTE KONAMI GAMERS DAY DE SAN FRANCISCO.

Todo hace pensar que la identidad del principal villano del juego, así como la fecha definitiva de lanzamiento de ***Lords Of Shadow*** no se desvelará por lo menos hasta el próximo **E3**, que tendrá lugar los días 15, 16 y 17 de junio. Allí tendremos la oportunidad probar al fin la *Combat Cross* y descubrir cuánto se ha recuperado del legado *Castlevania* y cuánto se ha innovado, en aras de conquistar a las nuevas generaciones. Al menos, nos alegramos de un dato desvelado por Cox en San Francisco: los combates contra los titanes y otros gigantescos jefazos no incluirán *Quick Time Events*. Estamos ya saturados de apretar secuencias de botones. ¿Vosotros no? *Nemesis*

NAIAD
Son uno de los mayores peligros de los pantanos. Las bestias y los viajeros confunden sus brazos con vegetación... hasta que es tarde.



BIG TROLL
La leyenda dice que estas criaturas son tan poderosas que sólo llegan a morir de vejez... para después convertirse en piedra. Cuidado al pisar su territorio.



SMALL TROLL
Cobardes y escurridizos, la raza más pequeña de los trolls evita el ataque directo y prefiere lanzar piedras desde la distancia. Como para estar orgulloso.

Konami ha bautizado esta pantalla como Clockwork Tower. ¿Nos enfrentaremos aquí a las cabezas de medusa y a las arpías, como en los anteriores Castlevania?

Sospechamos que cuando veamos este escenario en el juego final, estará mucho más poblado que en esta pantalla.

Los hombres lobo, uno de los enemigos clásicos de la saga, cobrarán mayor protagonismo en Castlevania: Lords Of Shadow.

KONAMI PRESENTARÁ EL JUEGO EN EL PRÓXIMO E3 EN FORMA DE DEMO JUGABLE






La estética futurista de Vanquish se inspira en grandes clásicos del manga «hi-tech».











Compañía
Sega
Programador
Platinum Games
Género
Acción

Vanquish

El asalto nipón a los juegos de disparos en tercera persona llegará a PlayStation 3 antes de que finalice este 2010



Fundada hace tan sólo un par de años por algunos de los ex-integrantes del laureado estudio **Clover** de **Capcom** (responsables de *Okami*) y otros veteranos del mundillo, la compañía **Platinum Games** comenzó su andadura anunciando un acuerdo con **Sega** que incluía cuatro títulos diferentes (entre ellos el reciente *Bayonetta*). El que ahora nos ocupa, ***Vanquish***, será el último de ellos en ver la luz, y esperamos que consiga por fin el éxito comercial del que hasta el momento no han gozado los anteriores juegos de la desarrolladora. Por lo que hemos visto, cuenta con todas las papeletas para lograr este triunfo, y es que el máximo responsable de su desarrollo no es otro que Shinji Mikami, creador de la saga *Resident Evil*.

Vanquish, como habrás podido deducir por las imágenes que acompañan al texto, se desarrolla en un futuro no demasiado lejano en el que la guerra entre Estados Unidos y Rusia se encuentra en su apogeo. Los rusos se han hecho con una estación espacial alimentada por energía solar y la han utilizado para hacer saltar por los aires la ciudad de San Francisco. Como agente del gobierno americano, el protagonista deberá infiltrarse en la instalación y detenerlos antes de que vuelvan a atacar. Un argumento no demasiado original, pero teniendo en cuenta el tipo de juego que es, no creemos que la historia vaya a tener demasiado peso específico.

Y es que ***Vanquish*** será acción pura y dura, como la que puede verse en los *shooters* en primera persona más frenéticos, sólo que con el punto de vista situado tras el personaje. Éste irá equipado con un traje especial que le permitirá realizar todo tipo de movimientos imposibles, piruetas y golpes que le alejan de los «mastodontes» que protagonizan otros títulos en tercera persona. Todo muy japonés, aunque los creadores informan de que se trata de un juego «*para todos los públicos*». *Last Monkey*





A pesar de su implicación con Platinum Games, Shinji Mikami ha creado recientemente su propio estudio de programación en Tokio, con el que desarrollará sus futuros proyectos.

Sam, el agente protagonista del juego cuenta con un arma de fuego de última generación capaz de modificarse automáticamente según las necesidades del momento.







Las transformaciones te otorgarán habilidades especiales. Incluso podrás multiplicar por 12 los puntos por cada nota acertada.









Compañía **Activision**
Programador **Neversoft**
Género **Musical**

Guitar Hero 6

Contra la saturación de juegos musicales, Activision lo tiene claro: menos lanzamientos, pero mucho más pulidos. GH6 será la mejor prueba de ello.



¿Cómo innovar en un género tan sobreexplotado como el musical? En **Neversoft** lo tienen claro: volviendo a los inicios de la franquicia *Guitar Hero*. Después de coquetear con el pop en las últimas entregas, ***GH6*** supondrá un regreso a las raíces rockeras de la franquicia, como lo demuestra el fichaje de Gene «KISS» Simmons. El legendario bajista de la lengua XXL ejercerá de narrador en el *Quest Mode*, una de las muchas sorpresas que deparará esta nueva entrega, a la que hemos echado el guante en exclusiva.

La versión final de ***GH6*** desplegará un *tracklist* con más de 90 grabaciones originales aún por desvelar, pero la versión *alpha* que hemos probado nos permitió acceder ya a seis temazos: *Children Of The Grave* (Black Sabbath), *Dancing Though Sunday* (AFI), *Uprising* (Muse), *Waidmanss Heil* (Rammstein) y *What Do I Get?* (Buzzcocks). Además, ya se ha confirmado la incorporación de canciones de KISS, Queen y Megadeth, entre otros.

Con un apartado gráfico aún más pulido que el de *GH5*, esta nueva entrega se centra sobre todo en la obtención de mejoras, nuevos instrumentos y extras, dependiendo de nuestra habilidad con la guitarra, el bajo, el micro y la batería mediante 13 desafíos por canción. Incluso podremos mutar a nuestro personaje en pleno escenario, multiplicando con ello sus dotes musicales y su actitud frente al público. Los dos protagonistas de nuestra versión *alpha*, Johnny Rocker y Lars Umlaut se transformaron en un zombi poseído y un jabalí humanoide, respectivamente.

Guitar Hero 6 además se beneficiará de las mejoras introducidas en *GH5*, como los duelos de bandas On-line (ocho usuarios dándolo todo) o el modo *Party Play*. Por no hablar de la posibilidad de usar el *tracklist* de *GH World Tour*, *GH Greatest Hits*, *Band Hero* y *Guitar Hero 5*. Aunque por encima de todo, este redactor se emocionó tocando en el escenario del *CBGB*, el mítico garito *punk* de Nueva York, recreado por dentro y por fuera. Nostálgico que es uno. Nemesis









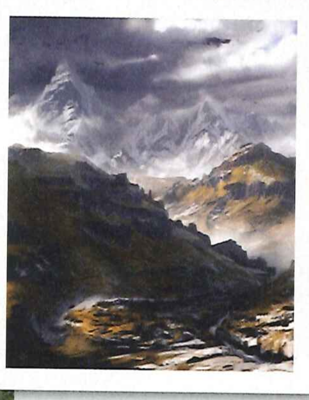
UN PADRINO INFERNAL

El modo Quest tendrá un narrador de lujo: Gene Simmons, fundador y bajista de KISS. El propio Simmons fue quien desveló la bomba hace unas semanas, adelantándose al anuncio oficial. Su cavernosa voz te acompañará en las intros del Quest Mode, en el que irás superando actuaciones en distintos entornos para liberar al Demiurgo del Rock.

La animación de los personajes sobre el escenario es mucho más real.

News ÚLTIMA HORA







Tierra Media. Snowblind Studios quiere recrear el universo de Tolkien con la mayor fidelidad posible.









PlayStation ¡EXCLUSIVA!

PS3

Compañía **Warner Bros. Interactive Entertainment**
Programador **Snowblind Studios**
Género **Action RPG**

El Señor De Los Anillos
La Guerra Del Norte

La obra de Tolkien inspira un prometedor Action RPG cooperativo

Tras demostrar su valía en el género *Action RPG* con títulos como *Baldur's Gate: Dark Alliance* y *Champions Of Norrath*, **Snowblind Studios** afronta un reto mayúsculo: adaptar la obra de J.R.R. Tolkien. Bajo el paraguas protector de **Warner Bros. Interactive**, este grupo de programación -afincado cerca de Seattle- está dando forma a un ambicioso *RPG* de acción que nos permitirá explorar el maravilloso mundo de la Tierra Media, en solitario o combatiendo al lado de otros dos usuarios, vía On-line, en modo cooperativo.

Tras elegir raza y profesión (elfo, humano, enano, mago, guerrero o explorador) tendrás por delante una monumental aventura que te hará revivir uno de los pasajes menos explotados del universo creado por Tolkien, *La Guerra Del Norte*, cosechando experiencia mientras te enfrentas a los oscuros ejércitos de Sauron. Junto a tus camaradas, irás potenciando tu habilidad con las armas o tu experiencia en magia, mientras trabajáis en equipo y explotáis las habilidades de cada personaje. Los enanos podrán leer las inscripciones rúnicas de los muros para acceder a estancias secretas, mientras que guerreros y elfos atraerán la atención del enemigo, dando el tiempo justo al mago para utilizar todos sus hechizos. La conversación con otros habitantes de la Tierra Media (llegarás a cruzarte con algunos de los componentes de la Comunidad del Anillo) te granjearán alianzas o enemistades, al tiempo que abrirán nuevas misiones secundarias en las que habrá que explotar al máximo el trabajo en equipo entre los tres jugadores.

Desde **Snowblind Studios** remarcan que aunque el juego cooperativo es la piedra angular de este título (los jugadores podrán incorporarse o salir de las partidas On-line de otros usuarios, en todo momento), los lobos solitarios podrán contar con aliados *bots* dotados de una pulidísima Inteligencia Artificial que cubrirán sus espaldas en todo momento.

Los desarrolladores avisan: no será un juego para niños. En esta aventura correrá sangre y rodarán cabezas. Con esto último, sin duda, nos han conquistado... *Nemesis*

A LA VENTA EN 2011



Este orco está a punto de tomarse su tentempié de la mañana. No, definitivamente no parece un juego para niños.

El bestiario de J.R.R. Tolkien

Snowblind Studios cuenta con el total respaldo de **Middle-earth Enterprises**, la compañía de Saul Zaentz, productor de la trilogía cinematográfica de *El Señor De Los Anillos* y propietario actual de los derechos de explotación de la inmortal obra de John Ronald Ruel Tolkien. Por ello, el juego se beneficiará no sólo de los escenarios y personajes de la trilogía literaria (llegarás incluso a cruzarte en el camino de algunos de los componentes de la Comunidad del Anillo), sino que también incorporará criaturas y escenarios rescatados de *El Hobbit.* Entre estas pantallas podréis ver no sólo Orcos, sino también las arañas gigantes del Bosque Negro.

En La Guerra Del Norte podrás jugar en modo cooperativo junto a otros dos usuarios, así como entrar y salir en todo momento de las partidas de otros jugadores.



Store



Descubre todos los lanzamientos mensuales que aparecen en la tienda On-line de PlayStation: juegos descargables para PS3 y PSP, demos, vídeos, contenido adicional y mucho más...

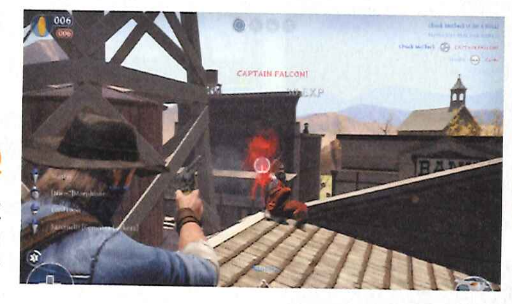
Juegos descargables de PS3



AFTERBURNER CLIMAX
Sega, 9,99 €.
El clásico arcade de las recreativas regresa por todo lo alto con esta espectacular versión que aprovecha al máximo la potencia gráfica de PS3.



FINAL FIGHT DOUBLE IMPACT
Capcom, 9,99 €.
Soberbio programa doble, con dos coin-ops míticas, Final Fight y Magic Sword, emuladas a la perfección.



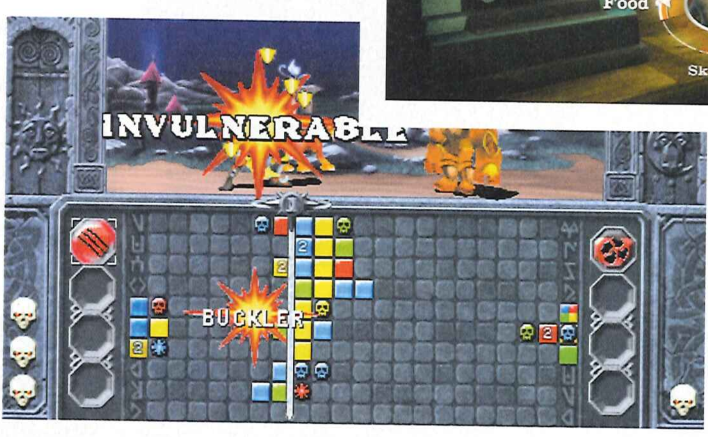
LEAD AND GOLD GANGS OF THE WILD WEST
Paradox Interactive, 14,99 €.
Un shooter multijugador ambientado en la época del Oeste Americano con todos sus tópicos y referencias.



SAM AND MAX: THE DEVIL'S PLAYHOUSE EPISODE 1: THE PENAL ZONE
Telltale Software, 24,99 €.
La pareja de detectives más peculiar vuelve con una nueva temporada de sus aventuras.

Más Descargables

1. KICK-ASS: THE GAME 12,99 €
2. ANARCHY: RUSH HOUR 6,99 €
3. FEEDING FRENZY 2 9,99 €
4. HAMSTERBALL UNLEASHED 9,99 €
5. SECTION 8 24,99 €



PUZZLE CHRONICLES
Konami, 7,99 €.
Los creadores del fantástico Puzzle Quest regresan con un nuevo título para poner a prueba tu capacidad mental y tus reflejos.

Demos de PS3


1. SKATE 3

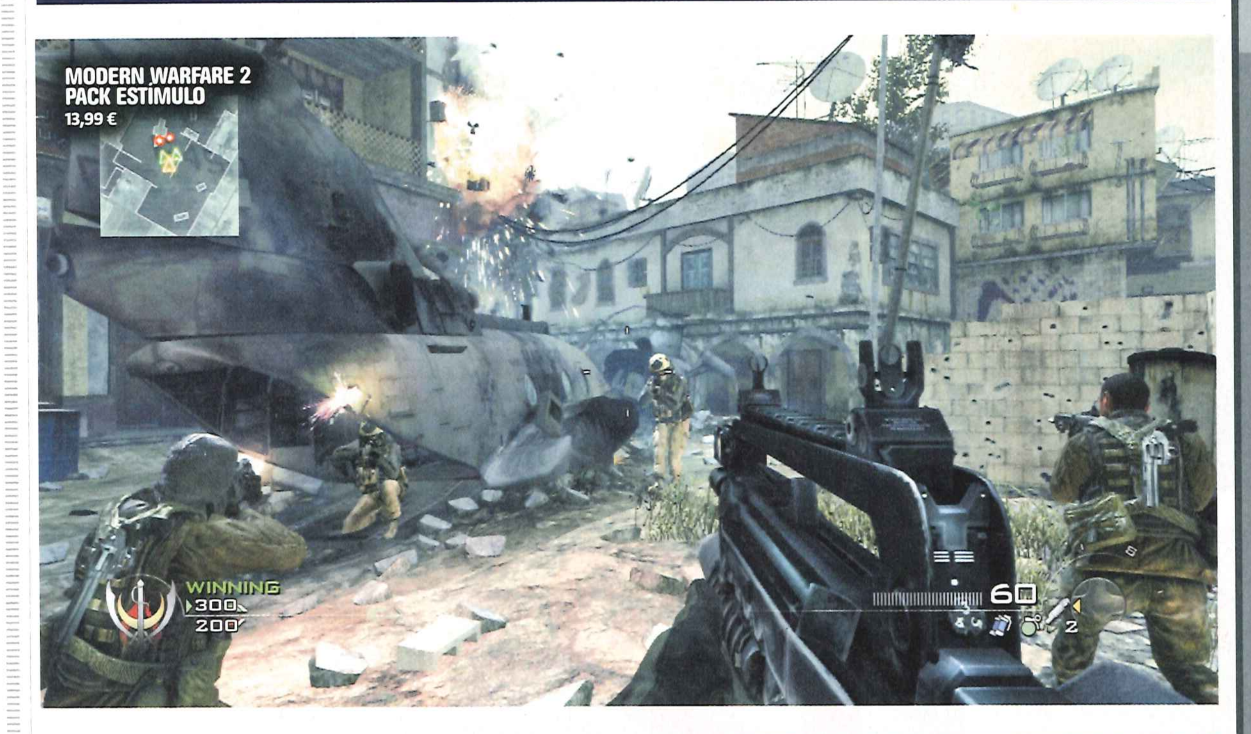

2. LOST PLANET 2 MULTIPLAYER


3. WAKEBOARDING HD


4. UFC UNDISPUTED 2010


5. SPLIT/SECOND VELOCITY

Contenido adicional para tus juegos de PS3



MODERN WARFARE 2 PACK ESTÍMULO
13,99 €





DANTE'S INFERNO TRIALS OF ST. LUCIA
9,99 €

JUST CAUSE 2: BLACK MARKET AERIAL PACK
1,99 €

Más Complementos

1. SONIC AND SEGA ALL-STAR RACING: METAL SONIC & DEATH EGG ZONE
4,99 €
2. GTA IV: THE LOST AND DAMNED
17,49 €
3. GTA IV: THE BALLAD OF GAY TONY
17,99 €
4. DEAD TO RIGHTS RETRIBUTION JACK PACK
Gratis
5. DEAD TO RIGHTS RETRIBUTION SHADOW PACK
Gratis
6. BURN ZOMBIE BURN... IN SPACE!
2,99 €
7. SUPER STREET FIGHTER IV SUPER CHALLENGERS PACK 1
3,99 €
8. DANTE'S INFERNO: DEVIL PACK
2,99 €
9. DRAGON BALL: RAGING BLAST ULTIMATE WARRIORS PACK 4
Gratis



MAG FAST ATTACK GEAR PACK
GRATIS



UNCHARTED 2: ERDLL SIEGE EXPANSION PACK
5,99 €



Vídeos de PS3



1. GHOST RECON: FUTURE SOLDIER



2. WAY OF THE SAMURAI 3



3. DC UNIVERSE



4. ARMY OF TWO THE 40TH DAY



5. NIER



6. LEGO HARRY POTTER AÑOS 1-4



7. HUSTLE KINGS

Juegos descargables de PSP







R-TYPE TACTICS
Irem, 14,99 €.
El matamarcianos clásico se convierte en juego de estrategia en esta versión.

COPA MUNDIAL DE LA FIFA SUDÁFRICA 2010
EA, 39,99 €.
Lleva a tu selección hasta la victoria.

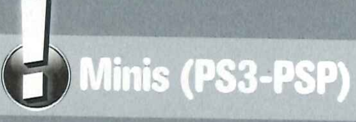


GENSAN
Irem, 29,99 €.
El trabajador del martillo aterriza en la portátil.



UNO
Gameloft, 7,99 €.
Uno de los juegos de cartas más adictivos.

Demos PSP



1. NARUTO SHIPPUDEN: ULTIMATE NINJA HEROES 3

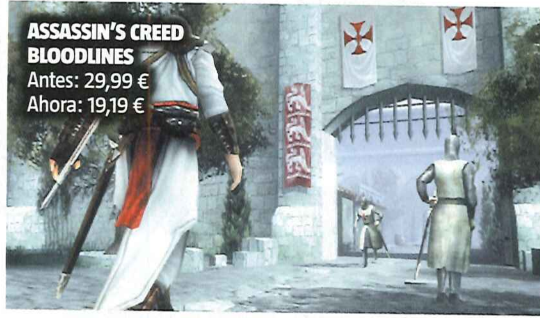
Minis (PS3-PSP)

1. SNEEZIES 2,49 €
2. CHAMPIONSHIP MANAGER 2010 EXPRESS 4,99 €
3. MONSTERS (PROBABLY) STOLE MY PRINCESS! 3,99 €
4. FOREST PUZZLE 4,99 €
5. HYSTERIA PROJECT 1,99 €
6. MONOPOLY 4,99 €
7. STELLAR ATTACK 3,99 €

Las Mejores Ofertas



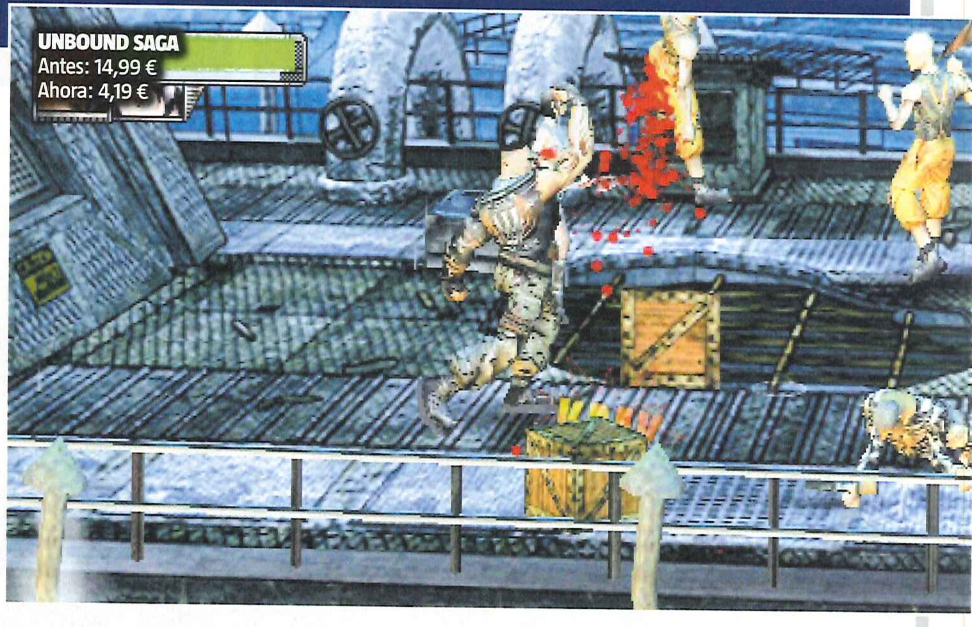
ECHOES
Antes: 2,99 €
Ahora: 1,19 €



ASSASSIN'S CREED BLOODLINES
Antes: 29,99 €
Ahora: 19,19 €



GOTTLIEB PINBALL CLASSICS
Antes: 10,99 €
Ahora: 5,19 €



UNBOUND SAGA
Antes: 14,99 €
Ahora: 4,19 €



PETZ MY PUPPY FAMILY
Antes: 8,69 €
Ahora: 5,99 €



VEMPIRE
Antes: 1,99 €
Ahora: 1,49 €

Atardeceres, atolones tropicales, «megaurbes» iluminadas por neones, la aurora boreal... los escenarios de AB Climax no pueden ser más hermosos.







El modo Climax te permitirá, durante unos segundos, ralentizar la acción para destruir a todo fulano que tengas por delante.





9,99 €

Test

AFTER BURNER CLIMAX PS3



Género
Arcade
Compañía
Sega
Desarrollador
AM#2
Distribuidor
Sega
Jugadores
1
On-line
Sí (rankings)
Texto-doblaje
Castellano-inglés

Bajo esta deslumbrante envoltura nacida de la placa *Lindbergh*, late el corazón, y la mecánica, del *After Burner* de 1987... La cámara detrás de nuestro caza (ahora se nos brinda la opción de elegir entre tres modelos reales: *F-14D*, *F/A-18E*, *F-15E*), *loopings* mareantes y oleadas de enemigos que inundan la pantalla de explosiones y misiles dirigidos por calor. Sólo la incorporación del modo *Climax* (un breve *Bullet Time* que ralentiza el tiempo y multiplica nuestra capacidad destructora) altera una fórmula ideada hace ya 23 largos años.

Desde que, en 2006, **AM#2** puso en los salones recreativos este delirio retro, las esperanzas de disfrutar de ***After Burner Climax*** en consola eran mínimas. ¿Quién iba a desembolsar 60 € por una experiencia, tan breve como espectacular, concebida para disfrutarse sobre un mueble hidráulico? Ahora nadie tendrá que hacerlo, porque para alcanzar el Nirvana a velocidad de *Mach 3* sólo necesitarás rellenar tu monedero de la *Store* con 10 € y mentalizarte de que no te enfrentas a un *shooter* de consola al uso. Sus 15 niveles (20 escenarios dispuestos en varias rutas alternativas) se pasan en un suspiro, aunque la incorporación de desafíos (que desbloquearán ventajas y *handicaps* agrupados en las *Ex Options*) será uno de los dos motivos que harán que regreses una y otra voz a la cabina del avión. ¿El otro? La música del maestro Hiroshi «Hiro» Kawaguchi. Suyas son las melodías del *After Burner* del 87 (seleccionables aquí también) y las de esta secuela. Sube el volumen, pégate a la tele y prepara la bolsa para el mareo. Nemesis

EVALUACIÓN

Al igual que una montaña rusa, AB Climax es una experiencia tan breve como intensa. AM#2 resucita la mecánica del clásico de 1987 sobre un deslumbrante collage de atardeceres, explosiones y guitarreos que te dejará aturdido... y con ganas de más.

GRÁFICOS	SONIDO	JUGABILIDAD	DURACIÓN	ON-LINE	TOTAL
9,0	9,2	8,6	7,5	6,0	8,7

Elige entre la BSO del 87 o la del 2006, ambas creadas por el maestro «Hiro».

El viaje en avión, aunque intenso, se te pasará en un suspiro.



Home



Descubre y disfruta con los mejores contenidos

LITTLE BIG HOME

por Dragócula

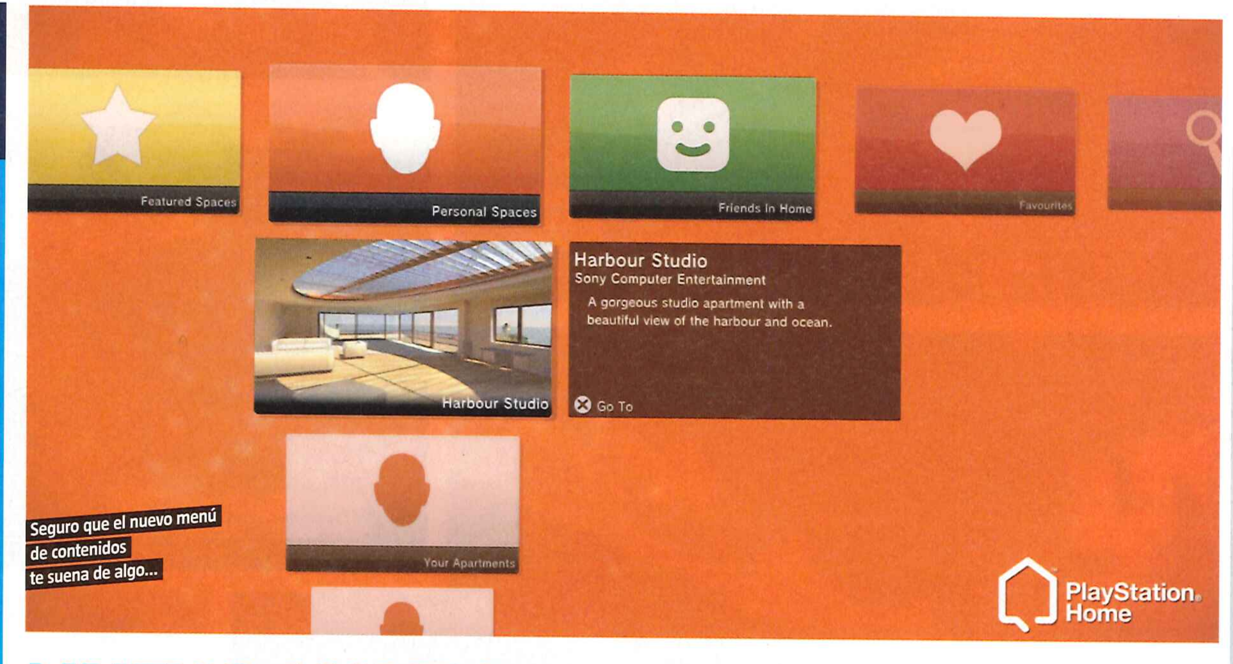
Puede que el cambio no agrade a todos, bien por mecánica o estética, pero ahí está: tenemos una nueva y mejorada manera de navegar por **HOME**. Y es como queríamos, más rápida y más organizada.

Ahí quedan los meses de sugerencias, comentarios e idealizaciones en los foros y blogs que pueblan los usuarios, sean activos o pasivos porque, aunque sólo algunos escriban, en realidad todos juzgan.

«Sony afirma que las opiniones se tienen en cuenta»

No sabemos hasta qué punto ha contado la opinión de los usuarios, aunque desde **Sony** afirman que ha sido tenida en cuenta (ver *post* del 10 de marzo del blog oficial), pero sí es una muestra inequívoca de que lo que se postea y se discute, llega a esa nebulosa abstracta que para los usuarios es el lugar donde «se cuece» **HOME**.

Y si llegar, llega, cabe preguntarse si el resto de mejoras que imaginan los foreros también aparecerán en su día, o por qué no lo hacen...



Seguro que el nuevo menú de contenidos te suena de algo...

NUEVO NAVEGADOR DE HOME

Un drástico cambio en el interfaz mejora la navegación por la plataforma

Las plegarias han sido escuchadas. Meses de peticiones de los usuarios en los foros y blogs han surtido efecto, y el navegador de **HOME** ha experimentado un completo «lavado de cara».

Ahora, al entrar en **HOME**, en vez de llegar directamente al Apartamento en el mar, salir a la plaza e ir al Mapa del Mundo para encontrar espacios de juegos, una interfaz que toma como referencia el menú de navegación de la consola nos permitirá acceder directamente al lugar que deseemos. Dividido en categorías como «Espacios Personales», «Explorar» o «Espacios Destacados», podremos ver los contenidos de **HOME** de forma más organizada y llegar a ellos más rápido y con menor tiempo de carga, además de facilitar el encuentro con los amigos en la comunidad y dar la opción de crear nuestra propia lista de favoritos.



MODSPOT CHALLENGE

¡A la caza del Mod!

Un tiempo antes de que *ModNation Racers* llegue al mercado, podemos disfrutar de este reto para ir abriendo boca: deberás encontrar los *Mods* que se te indiquen en el menor tiempo posible, para ganar así suculentos *items* del juego.

Si quieres saber más sobre este próximo lanzamiento, mira en la página 52...

AVALANCHA DE ITEMS

Redecora tu vida... en HOME

Y seguimos con las actualizaciones basadas en espacios personales. Las últimas ponen a tu disposición un fantástico apartamento de cazarrecompensas de ***Uncharted 2***, otro de ***Assassin's Creed***, trajes y tótems de ***Monkey Island***, armas de ***SOCOM***... y una nueva colección de *MyDeco*, que incluye elementos ya tan «profesionales» como ¡separadores de ambientes!





TRAJES DE ALTA GAMA

Iron Man 2 y Bioshock

Si lo tuyo son las caracterizaciones espectaculares y dejar boquiabierto al personal, estás de enhorabuena: podrás hacerte con un estupendo traje de *Big Sister* o con el de *Iron Man*, aunque para obtener este último deberás enfrentarte a una competición no apta para timoratos. Infórmate en el espacio de *Audi*.

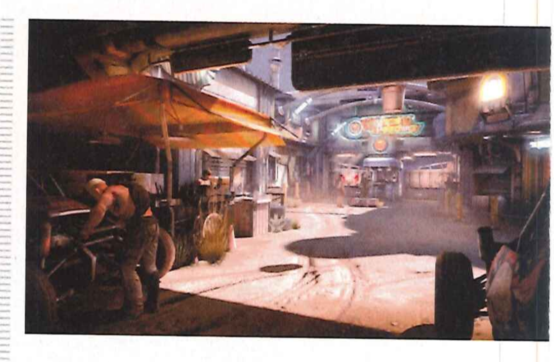


Bethesda tiene entre manos una jugada ganadora que ha mostrado en su Gamer's Day. Es un póquer compuesto por el retorno al mundo de Fallout 3, la ciudad distópica de Brink, la fantasía de Hunted: The Demon's Forge y la propuesta original y postapocalíptica de Rage.

PÓQUER DE ASES DE BETHESDA GAMER'S DAY 2010



Cuando ves a personajes como Ginny agradeces el detalle visual de *Rage*. No podías encontrar mejor guía al llegar a Wellspring.



WELLSPRING, CIUDAD SIN LEY

La ciudad que centrará la acción en la primera parte del juego es Wellspring, con un aire a lo Oeste futurista. En ella conseguirás buena parte de las misiones y podrás competir con tu buggie. En la segunda mitad de Rage, la ciudad será Subway Town. id Software afirma que estará a medio camino entre Nueva York y Tokio, aunque no hemos visto ninguna imagen aún.





Los habitantes de Wellspring tienen un aspecto espectacular ya, aunque la demo era una versión alfa y varios de los renders estaban repetidos. Entre los enemigos, bandidos feos y mutantes más feos todavía.





Las armas son contundentes. Fatboy es una pistolona por la que perderá la cabeza cualquier mutante, literalmente.





Demostración de poder del motor id Tech 5

El motor gráfico es id Tech 5, capaz de manejar una cantidad inmensa de datos de texturas, lo que permite escenarios tan detallados que parecen casi artesanales. id lo licenciará, como ha hecho con versiones anteriores.



El hombre ha vuelto: sin soltar el arma, lanzas un bumerán de hojas afiladas que parte al enemigo en dos. Puedes llevar hasta cuatro armas a la vez; John Carmack no quiere limitar la diversión de los jugadores.

RAGE

A LA VENTA EN 2011

id Software tiene un lugar de honor en la historia del videojuego, y con este título entenderás por qué



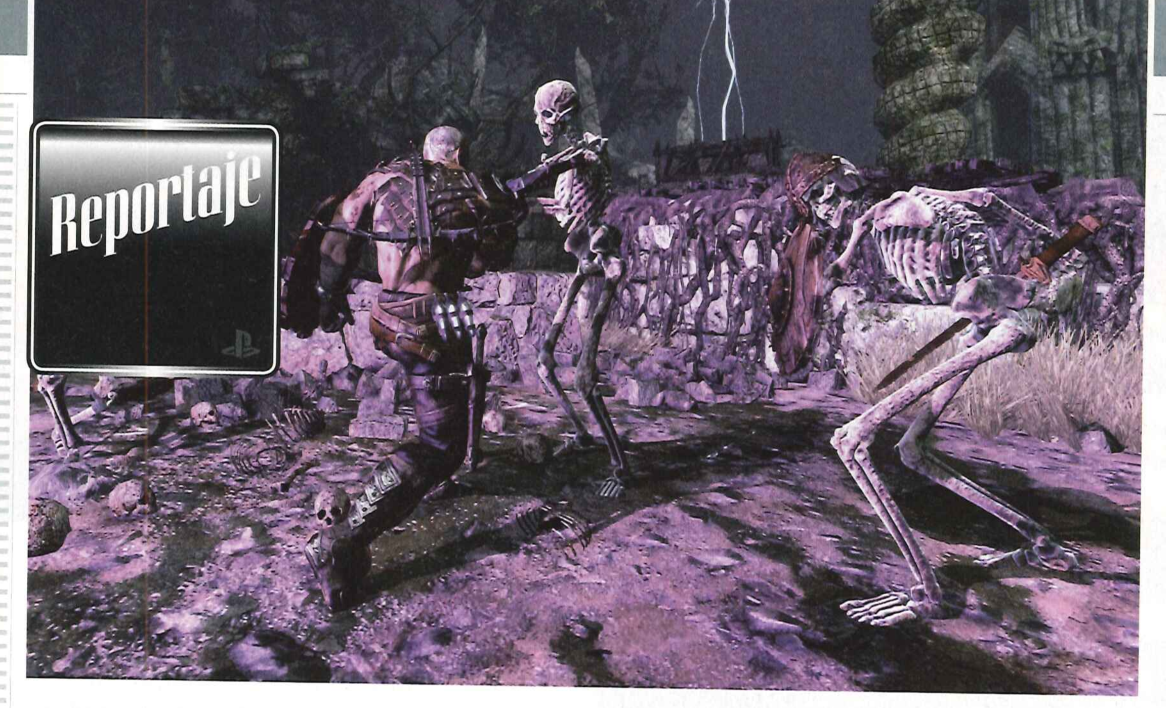
Un asteroide ha impactado en la Tierra. Por suerte para ti el gobierno lo previó y diseñó unas arcas que enterró en la corteza terrestre con la idea de repoblar el planeta cuando todo volviera a la normalidad. El problema llega cuando sales a la superficie y compruebas que murió menos gente de la prevista y los supervivientes no son admiradores de los damnificados de las arcas. Te toca sobrevivir en un mundo duro en el que el agua es un bien muy preciado.

Tim Willits, director creativo de **id Software**, es el encargado de la *demo*. De vez en cuando menciona a un tal John como inspiración del juego, y ese John es Carmack, uno de los padres de los *FPS* con *Doom*, *Wolfenstein* y *Quake*. Con estos avales y la historia que te hemos contado se presenta en sociedad ***Rage***, la primera licencia nueva de **id Software** desde hace diez años.

Además de misiones con acción intensa en las que contarás con un buen arsenal y hasta con habilidades de ingeniería que te permitirán construir torretas móviles, habrá vehículos para moverte, con luchas sobre ruedas en las que la vista pasa a tercera persona para que controles las ametralladoras.

Puedes dedicarte a seguir la historia principal o recorrer el páramo para conseguir más dinero y mejores armas; según Willits: ***«es un juego abierto pero dirigido. Hemos intentado que si tienes que ir del punto A al punto B el camino sea lo más divertido posible»***. Y lo que se ha visto en la *demo* le da la razón: acción intensa y divertida, un mundo de realismo impresionante, vehículos y mutantes. ¿Quién necesita más?

Reportaje





OIGA, ¿SON LOS MUERTOS?

Cuando encuentres la Dead Stone podrás utilizarla para hablar con los muertos que encuentres por el camino si quieres recorrer senderos secundarios y solucionar puzzles que te recompensen con armas más poderosas. Hunted premia a quienes están dispuestos a examinar todos sus recovecos.



Con el battle charge, un personaje potencia la magia del otro durante unos instantes, aunque eso le suponga quedarse sin maná.

Se hace raro ver el motor Unreal en un juego que no sea un shooter, pero cuando ves paisajes como éste entiendes las razones de InXile.

HUNTED
THE DEMON'S FORGE

A LA VENTA EN 2011

PS3

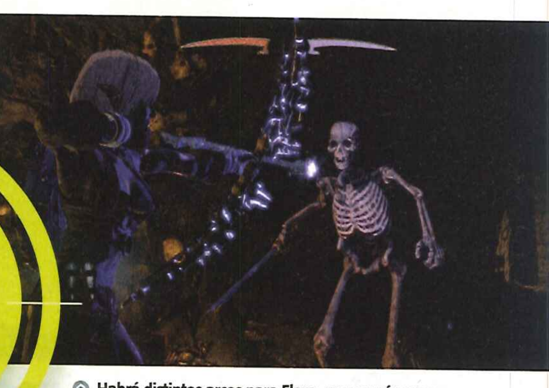
Un juego de mazmorras y puzzles al más puro estilo de los 80

Caddic y Elara avanzan por un frondoso pasaje hasta llegar junto a una bella cascada y adentrarse en las profundidades de una mazmorra llena de esqueletos, *puzzles* y tesoros ocultos.

Hace un par de meses que **InXile** mostró por primera vez ***Hunted: The Demon's Forge***, un juego que puedes jugar solo o en cooperativo, y que recupera el estilo de los *dungeon crawlers* de los 80 en los que recorrías mazmorras liquidando todo lo que se ponía en tu camino con una calidad gráfica actual.

Ahora, el estudio ha decidido enseñar la exploración que constituye uno de los pilares del título. Así, recorremos una mazmorra liquidando toneladas de esqueletos y resolviendo *puzzles*.

En todo momento importa la cooperación, tanto al luchar como al acceder a ciertas zonas; Caddoc puede empujar objetos y Elara llevar una flecha incendiaria para ver en los túneles más oscuros. El ataque a distancia de ella se complementa con el cuerpo a cuerpo de él, esta estrategia conjunta parece funcionar con solvencia tanto si juegas con otra persona On-line (**InXile** no quiere ni oír hablar de jugar a pantalla partida) como si es la inteligencia artificial quien controla al otro personaje.



Habrá distintos arcos para Elara, unos serán muy rápidos, otros más lentos pero con mayor poder destructivo, y algunos tendrán un número determinado de cargas. Ella y Caddoc llevan dos armas a la vez.



No todo es lo que parece. La bella y de apariencia delicada Elara es impulsiva y algo brutita. Caddoc es mucho más reflexivo y prudente e intenta frenar a su compañera, aunque no siempre lo consigue.





Es el año 2045. En Arc libran una batalla dos bandos: Seguridad y Resistencia. Podrás jugar como ambos toda la campaña.

DIME CÓMO ERES...

Hay tres tipos de cuerpos básicos. Uno ágil y rápido, otro que equilibra agilidad y salud, y otro fortachón. Cada uno tiene seis armas específicas, aunque luego puedes comprar habilidades que te permiten modificar las características del personaje, como «endurecimiento en combate» que te da más salud.



BRINK

A LA VENTA EN OTOÑO

PS3

Ya no tendrás que decidir si jugar solo o con más gente

Mientras la mayoría de los *shooters* se debaten entre el modo On-line o el Off-line, ***Brink*** se desmarca desdibujando esa frontera, de forma que tu personaje y tu partida son las mismas ya juegues solo, en cooperativo con unos amigos o en una partida multitudinaria con otras 14 personas. Paul Wedgwood, director del juego y de **Splash Damage**, explica que esto es posible porque la inteligencia artificial del juego simula con verosimilitud el comportamiento de un jugador humano.

Durante la partida puedes elegir entre ser soldado, operativo, ingeniero o médico, y cambiar en puntos específicos del escenario con un sencillo menú circular. Cada uno con unas habilidades específicas, el operativo es experto en sigilo y el ingeniero potencia las armas de los compañeros, mientras que el médico cura y el soldado tiene fuerza de ataque. Según la especialización de cada momento, la inteligencia artificial te asigna misiones, por lo que cada partida será diferente. La rejugabilidad de ***Brink*** parece infinita.

Por si fuera poca toda esta variedad, las armas son totalmente personalizables. Todo ello en conjunto configura un *shooter* con una profundidad casi de RPG.









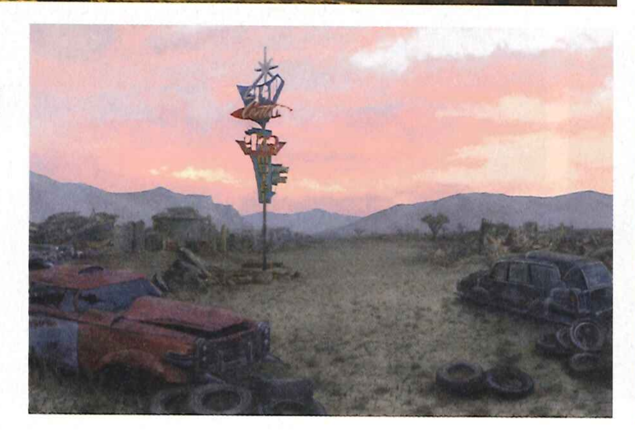
En la dificultad hardcore recuperas la salud lentamente y te puedes deshidratar. A cambio, tendrás un trofeo especial al terminar el juego.

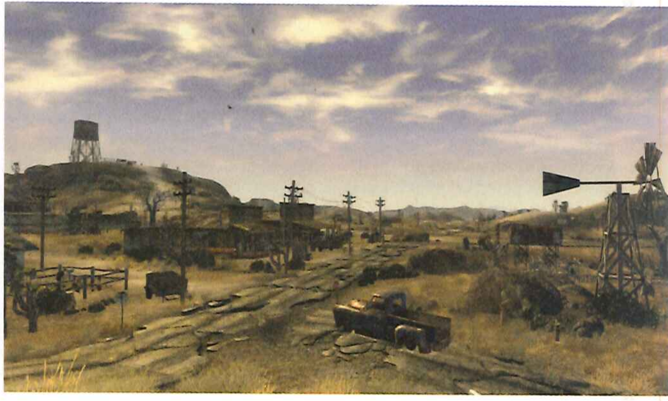


Arriba del todo, Novac, una de las ciudades presidida por un enorme dinosaurio. Sobre estas líneas, Helios One, con un rayo láser orbital que puedes utilizar.

CIELO AZUL SIN RADIACIÓN

Nevada no fue blanco nuclear, y las bombas llegaron sólo a ciertas partes. El cielo es azul con atardeceres rojos, y la vegetación propia del desierto. Entre la fauna de la zona hay unos interesantes carneros mutantes.





FALLOUT NEW VEGAS

La guerra nuclear de Fallout 3 vista con otra mirada

A LA VENTA EN OTOÑO

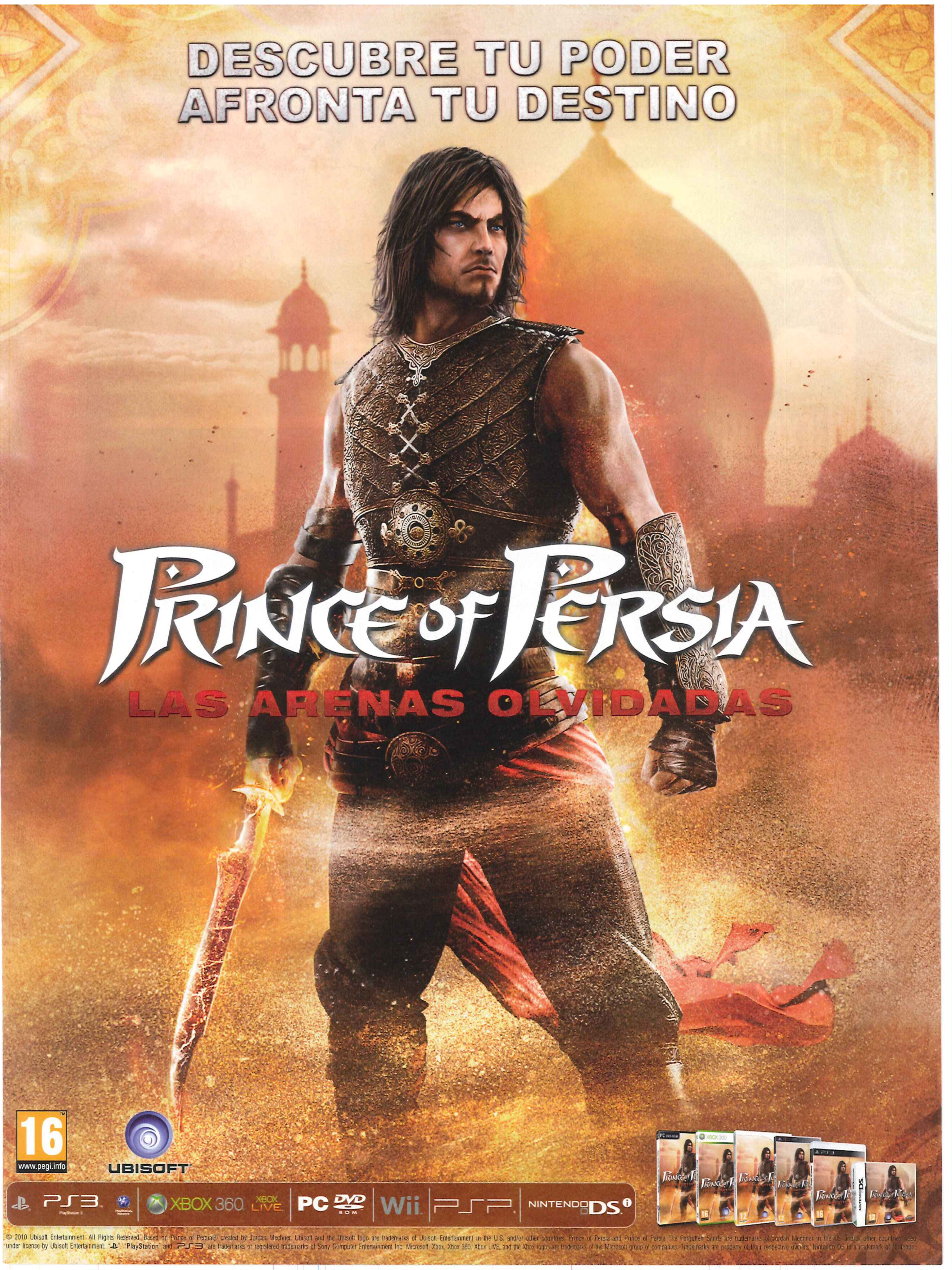


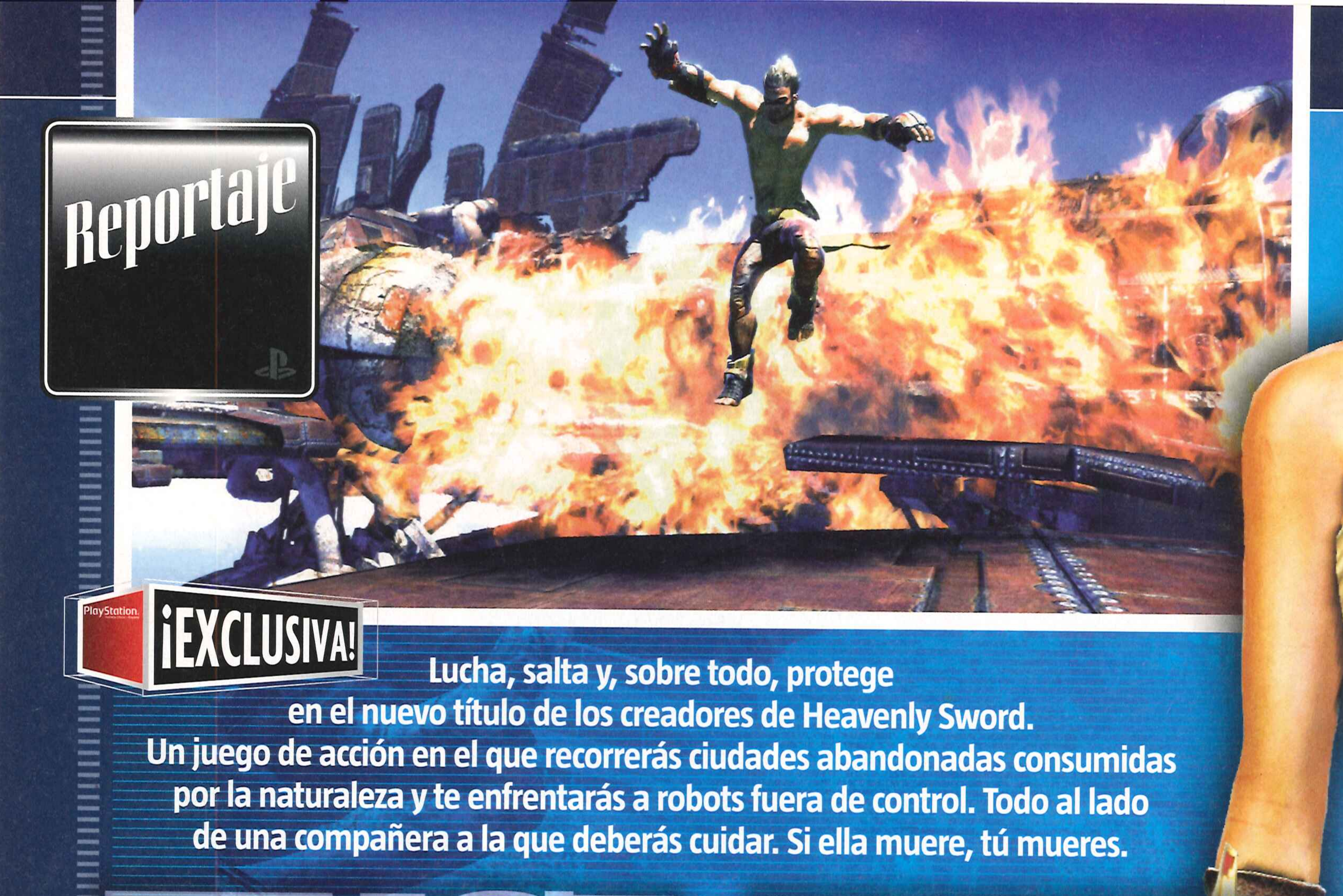
Hay mundos de juego que dejan huella, y el de *Fallout* era uno de ellos. **Obsidian** ha decidido recuperar el estilo y la jugabilidad de uno de los juegos de rol más reputado de **PlayStation 3** dándole algunos giros.

El sistema de *karma* ha cambiado, en ***New Vegas*** se está produciendo una pelea entre distintas facciones y tus actos cambiarán la reputación que tienes entre ellas y que puedes consultar en el *Pipboy*. Además, cuando tengas un compañero de viaje podrás darle órdenes a través de un menú circular.

Otra de las novedades es el arsenal, mucho más personalizable y con armas tan destructivas como la ametralladora de granadas, a la que puedes realizar además modificaciones para que dispare a más velocidad. También hemos podido ver cómo funciona la escopeta *Caravan*, lenta pero segura y letal. En el cuerpo a cuerpo, las armas tienen una habilidad especial que se desbloquea.

Pese a estas novedades, ***New Vegas*** mantiene buena parte de los elementos de *Fallout 3:* los puntos de acción paran la lucha y te permiten apuntar, el *Pipboy* y el diseño del personaje es igual. Y, sobre todo, permite sentir que estás viendo otra parte de un mundo que ha sufrido una guerra nuclear.


DESCUBRE TU PODER
AFRONTA TU DESTINO
PRINCE OF PERSIA
LAS ARENAS OLVIDADAS
16
www.pegi.info
UBISOFT
PS3
XBOX 360
XBOX LIVE
PC DVD ROM
Wii
PSP
NINTENDO DS
© 2010 Ubisoft Entertainment. All Rights Reserved. Based on Prince of Persia® created by Jordan Mechner. Ubisoft and the Ubisoft logo are trademarks of Ubisoft Entertainment in the U.S. and/or other countries. Prince of Persia and Prince of Persia The Forgotten Sands are trademarks of Jordan Mechner in the US and/or other countries used under license by Ubisoft Entertainment. "PlayStation" and "PS3" are trademarks or registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. Microsoft, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE, and the Xbox logos are trademarks of the Microsoft group of companies. Trademarks are property of their respective owners. Nintendo DS is a trademark of Nintendo.



Lucha, salta y, sobre todo, protege en el nuevo título de los creadores de Heavenly Sword. Un juego de acción en el que recorrerás ciudades abandonadas consumidas por la naturaleza y te enfrentarás a robots fuera de control. Todo al lado de una compañera a la que deberás cuidar. Si ella muere, tú mueres.

ENSLAVED
Odyssey To The West

PS3

Imagínate que la humanidad ha desaparecido prácticamente de la Tierra, quedando reducida a pequeños núcleos de población, ¿qué pasaría entonces con las ciudades? Según **Ninja Theory**, creadores del popular *Heavenly Sword*, la naturaleza volvería a recuperar su terreno, cubriendo los rascacielos y las calles ahora abandonadas. En este escenario nos encontraremos a Monkey y a Trip, dos compañeros de viaje que se han visto unidos por el destino tras lograr escapar juntos de aquellos que los habían capturado. Trip, una joven experta en tecnología, desea volver a casa, pero sabe que ella sola no es capaz. Por ello coloca una diadema especial sobre la frente de Monkey, un fornido hombre, que a partir de ese momento no tendrá más remedio que ayudar a la joven, pues si ella muere o él le desobedece, morirá. Así, en ***Enslaved***, la presencia de los dos personajes será el eje central del juego, no sólo por la historia, sino también por la jugabilidad, que se verá afectada. Mientras Trip nos ayuda a descubrir la ruta que debemos seguir por los escenarios y hace comentarios que nos permitan saber cómo continuar, Monkey será la fuerza bruta. Para eliminar a los robots que ahora pueblan las ciudades devastadas, deberemos hacer uso del bastón del protagonista y de las habilidades que iremos ganando según consigamos orbes rojos. Gracias a ellos, podremos conseguir nuevas técnicas de combate o mejorar nuestro bastón, logrando incluso disparar bolas de energía con él. En cuanto al sistema de combate, tendremos distintas acciones asociadas a cada botón, como atacar, esquivar, bloquear o »


Además de sus propias manos, Monkey será capaz de usar piezas de los enemigos como arma, como esta ametralladora.
Monkey
El protagonista del juego pone la fuerza bruta y la agilidad, lo que hará que nada le pare.





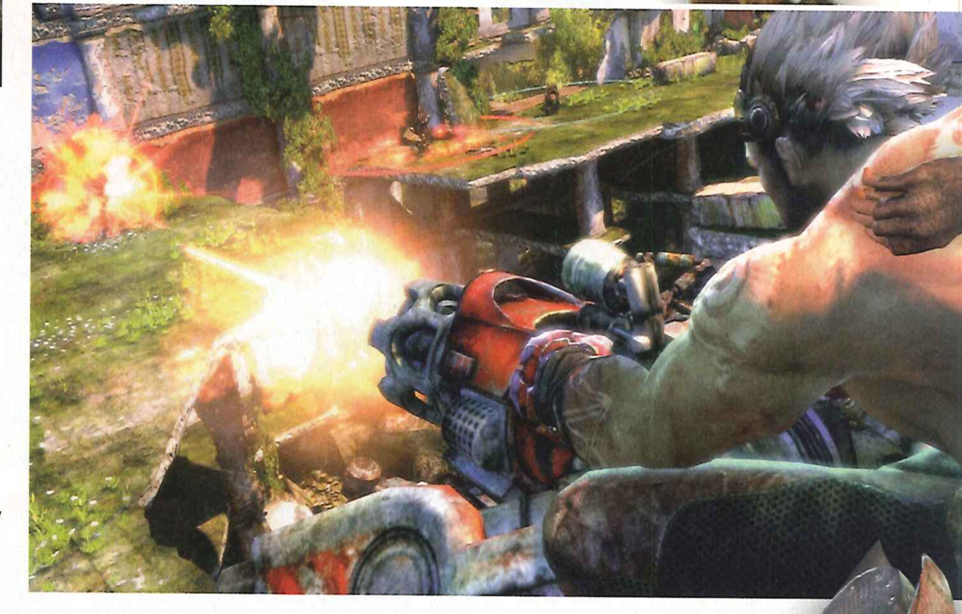
Monkey es un tipo solitario que prefiere actuar por su cuenta, pero ahora no le queda más remedio que proteger a su compañera Trip y llevarla sana y salvo hasta su hogar.





CAPTURA DE MOVIMIENTOS

De cara a que tanto los movimientos de los personajes como sus expresiones faciales fueran realistas, en el desarrollo del juego se ha usado la captura de movimientos. Para ello han contado con actores profesionales, como Andy Serkins que hizo de Gollum (foto).



contraatacar y, según nos contaron sus creadores, la estrategia se basará más en saber qué acción realizar en cada momento que en la habilidad con el mando, por lo que será un juego accesible para todo el mundo.

SALTA COMO UN MONO

En nuestro caminar por los escenarios, a menudo nos encontraremos con que no podemos seguir por el camino normal, ya sea porque hay muy poco espacio para avanzar (y aunque Trip quepa, Monkey es demasiado grande) o porque directamente las ruinas lo impiden. En estos momentos deberemos hacer uso de nuestra agilidad para llegar a lugares aparentemente inaccesibles. Así, cada vez que veamos un elemento del escenario que brille, como una columna o un saliente, significará que podemos agarrarnos ahí para avanzar realizando espectaculares saltos. Estas acrobacias nos permitirán descubrir nuevos caminos que nos ayuden a esquivar a los enemigos o a pillarlos por sorpresa, poniéndonos en situación de ventaja. En este sentido, el juego nos ofrecerá varias alternativas a la hora de enfrentarnos con los robots y podremos elegir entre un enfrentamiento directo o utilizar el escenario para nuestro provecho.

Será un juego accesible para todo el mundo

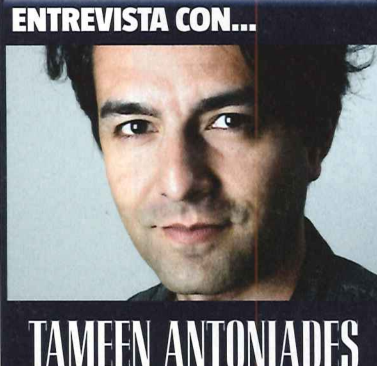
Aunque lo que os hemos contado hasta ahora ya de por sí tiene muy buena pinta, **Ninja Theory** no ha querido solo hacer un buen juego, sino que quiere emocionar a los jugadores. Por eso está trabajando mucho para que la relación entre los dos personajes parezca real. De este modo, durante el juego, los dos personajes estarán intercambiando frases que dicen mucho acerca de su relación, e irá evolucionando durante la aventura. Además, nos han asegurado que este juego es mucho mejor que ***Heavenly Sword***, ya que han podido aprender de los errores cometidos y mejorarlo todo, y eso sin duda es una excelente noticia.

Deberemos hacer uso de nuestra agilidad para acceder a zonas que parecen inalcanzables, dando saltos imposibles.

El arma principal de Monkey será su fiel bastón. Además de distintos tipos de golpes, podremos realizar ataques devastadores.

Trip
Tu compañera en el juego es experta en tecnología, algo que será de gran ayuda durante su desarrollo.

ENTREVISTA CON...

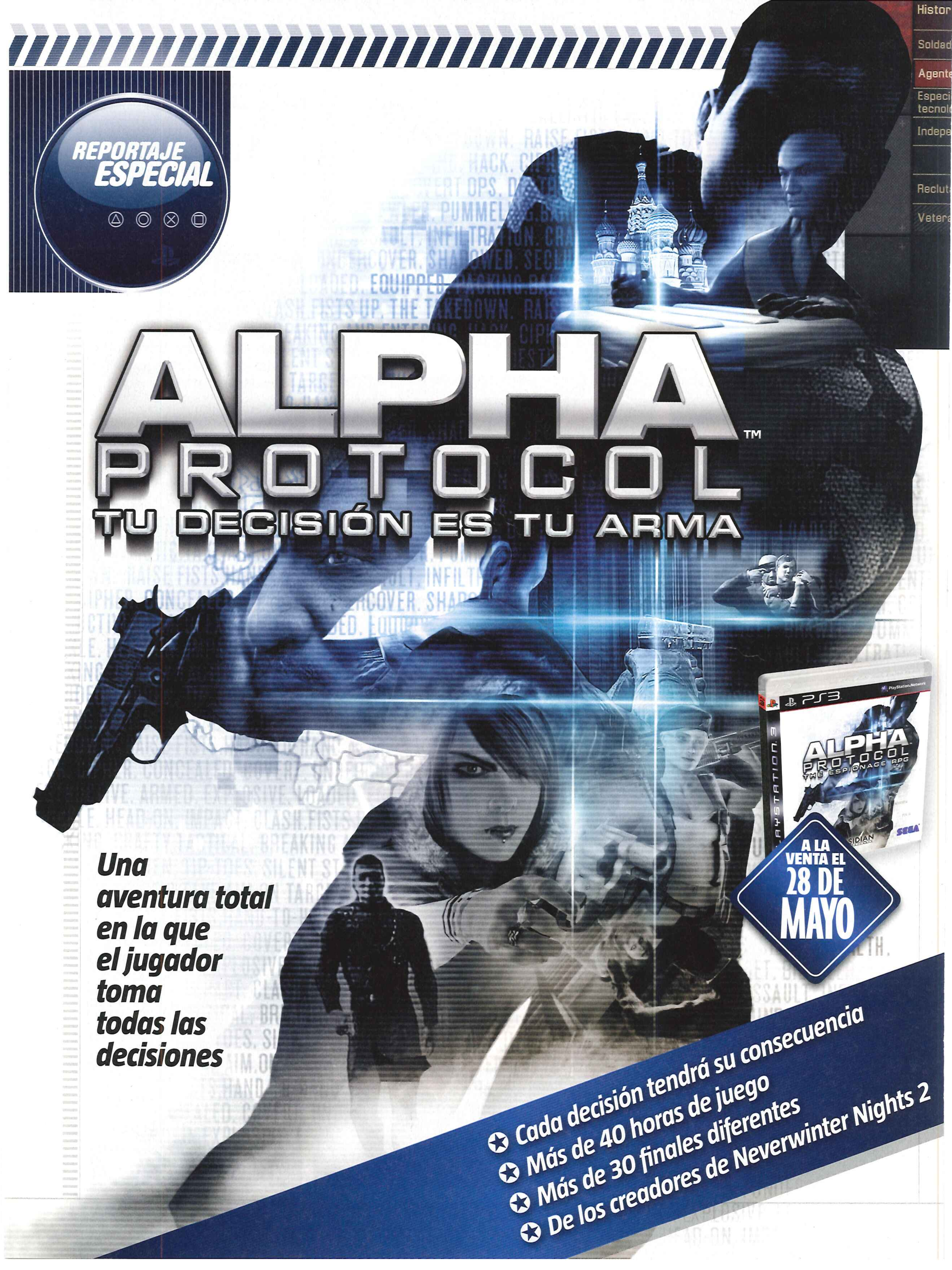


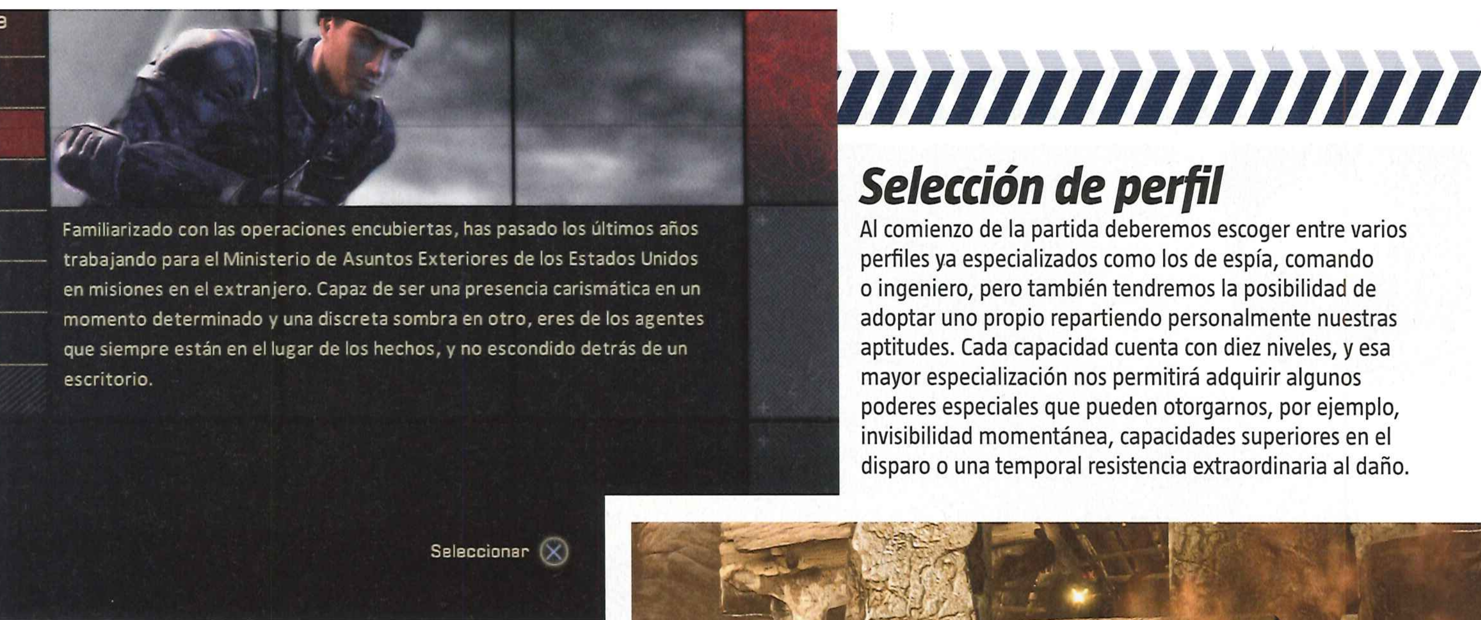
TAMEEN ANTONIADES
Cofundador de Ninja Theory

¿Podrías definir Enslaved y decirnos qué tipo de experiencia crees que ofrecerá a los jugadores?
Nos hemos centrado en lo mismo que en *Heavenly Sword* y tenemos una aventura de acción con un estilo de película. La diferencia entre *Heavenly Sword* y ***Enslaved*** es que el primero era más parecido a una ópera, con muchos personajes y escenarios, y que este juego es más íntimo, centrado en los dos personajes y el viaje que hacen juntos, no sólo el viaje físico sino la evolución de los personajes.

¿Cómo de importante será la historia y la relación entre los personajes en el juego?
Para nosotros lo es todo, ya que desde el principio nuestra meta era contar una historia realmente interesante, una historia más compleja y sofisticada que las que habíamos hecho antes.
La relación entre Monkey y Trip hace que cambie la jugabilidad, porque ahora no tienes sólo a un personaje, Monkey, luchando heroicamente por su cuenta, sino que tienes que tratar de mantener viva a Trip, de tal modo que tendrás que usar tanto tu fuerza como tu cerebro.

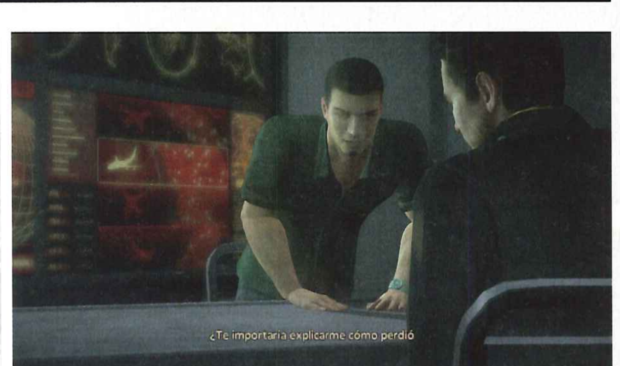
¿Por qué le dais tanta importancia a la narrativa en vuestros juegos y cuál creéis que es el equilibrio perfecto entre narrativa y jugabilidad?
Bueno, creo que la narrativa es como un paraguas. La narrativa no debería sustituir a la jugabilidad, sino que tiene que cubrirlo todo. Si consigues tener el equilibrio adecuado, entonces consigues que el juego sea más que un juego. Nosotros decidimos ser un estudio que da importancia a la historia y que hace todo lo posible por conseguir que la experiencia tenga algún significado.


REPORTAJE ESPECIAL
ALPHA PROTOCOL™
TU DECISIÓN ES TU ARMA
Una aventura total en la que el jugador toma todas las decisiones
A LA VENTA EL 28 DE MAYO
Cada decisión tendrá su consecuencia
Más de 40 horas de juego
Más de 30 finales diferentes
De los creadores de Neverwinter Nights 2
PS3
ALPHA PROTOCOL
THE ESPIONAGE RPG
SEGA

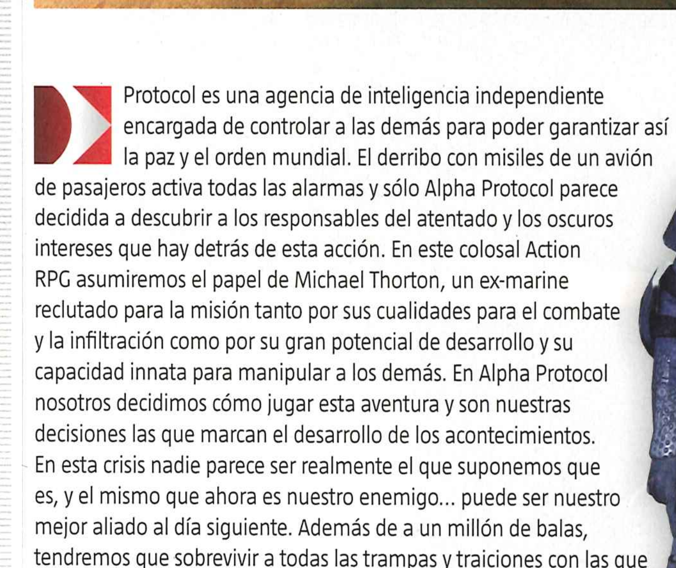


Selección de perfil

Al comienzo de la partida deberemos escoger entre varios perfiles ya especializados como los de espía, comando o ingeniero, pero también tendremos la posibilidad de adoptar uno propio repartiendo personalmente nuestras aptitudes. Cada capacidad cuenta con diez niveles, y esa mayor especialización nos permitirá adquirir algunos poderes especiales que pueden otorgarnos, por ejemplo, invisibilidad momentánea, capacidades superiores en el disparo o una temporal resistencia extraordinaria al daño.









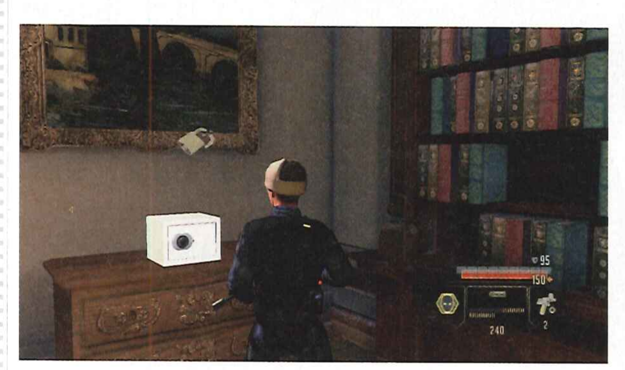
Protocol es una agencia de inteligencia independiente encargada de controlar a las demás para poder garantizar así la paz y el orden mundial. El derribo con misiles de un avión de pasajeros activa todas las alarmas y sólo Alpha Protocol parece decidida a descubrir a los responsables del atentado y los oscuros intereses que hay detrás de esta acción. En este colosal Action RPG asumiremos el papel de Michael Thorton, un ex-marine reclutado para la misión tanto por sus cualidades para el combate y la infiltración como por su gran potencial de desarrollo y su capacidad innata para manipular a los demás. En Alpha Protocol nosotros decidimos cómo jugar esta aventura y son nuestras decisiones las que marcan el desarrollo de los acontecimientos. En esta crisis nadie parece ser realmente el que suponemos que es, y el mismo que ahora es nuestro enemigo... puede ser nuestro mejor aliado al día siguiente. Además de a un millón de balas, tendremos que sobrevivir a todas las trampas y traiciones con las que unos y otros nos van a poner a prueba.

Personajes

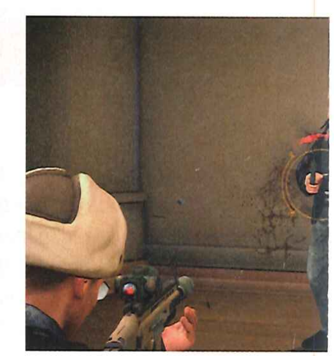
A lo largo del juego iremos encontrándonos con un variopinto elenco de personajes secundarios que, junto a nuestro protagonista, irán escribiendo las diferentes historias de Alpha Protocol. Son cerca de treinta y pueden ser potenciales enemigos o puntuales aliados, y todo dependerá de nuestras decisiones. Pronto descubriremos que no todo son apariencias.

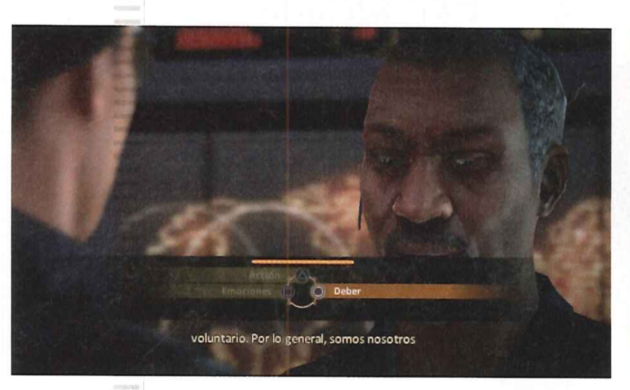
Habilidades

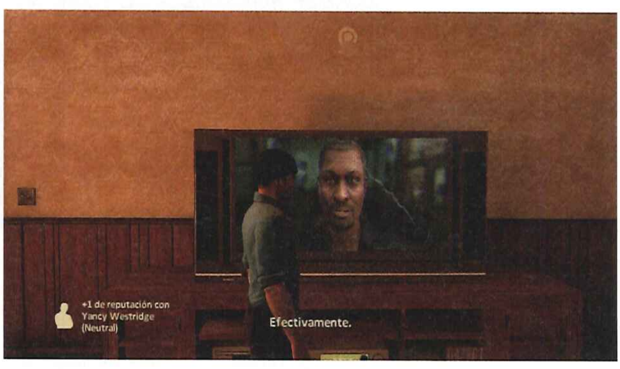
Cada perfil lleva asociadas unas características y aptitudes que podremos ir potenciando al ir ganando puntos de experiencia. Así, por ejemplo, el comando deberá trabajar habilidades como la resistencia, la lucha cuerpo a cuerpo o el manejo con armas, y el espía la infiltración y el manejo de dispositivos. Hay diez niveles y en los más avanzados se pueden conseguir poderes especiales que nos proporcionarán invisibilidad o la posibilidad de ralentizar el tiempo para apuntar más fácilmente a nuestros enemigos.











Diálogos

Es fácil suponer que con más de 120 horas de diálogo, muchas de las claves y respuestas nos van a llegar por esta vía. Las conversaciones con los demás nos proporcionarán información y marcarán también nuestra manera de relacionarnos y de ser vistos por los demás. Tendremos que aprender a ser amables o no, según las circunstancias.



Escenarios

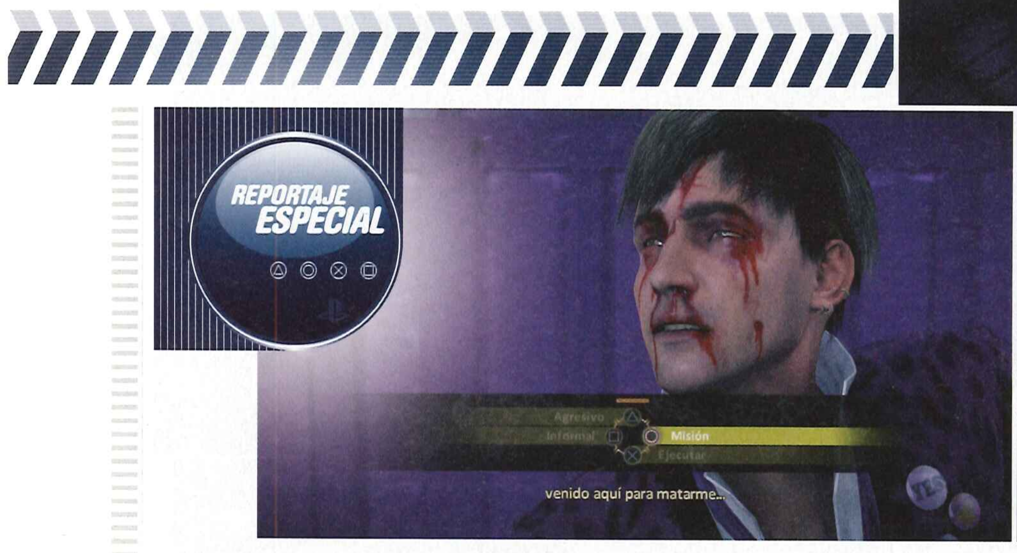
El teatro de operaciones de Alpha Protocol es el mundo, pero hay cuatro puntos especialmente calientes a los que deberemos prestar especial atención: Moscú, Roma, Arabia Saudí y Taipei. El quinto sería los Estados Unidos donde, teóricamente, están la sede de Alpha Protocol y de la multinacional Halbech Corp.

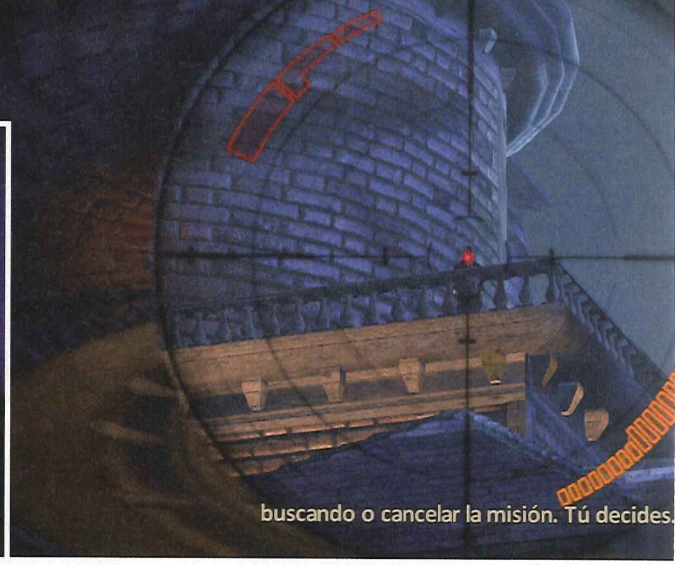
Clearinghouse

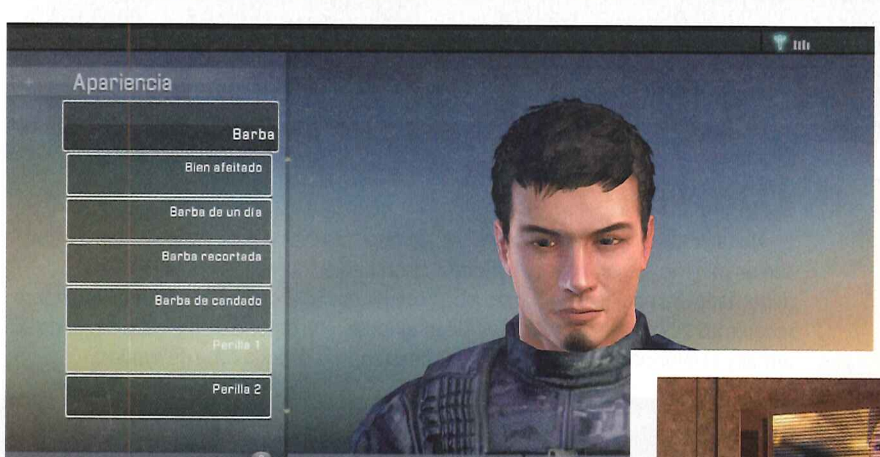
En Alpha Protocol las amenazas son, casi siempre, masivas y, para afrontar cada misión con un mínimo de garantías deberemos buscar la máxima ayuda posible y sin ser demasiado escrupulosos en cuanto a la procedencia. En el ordenador de cada piso franco tendremos acceso a la tienda virtual Clearinghouse, una especie de mercado negro de las armas y la información donde podremos abastecernos de toda clase de ayudas.

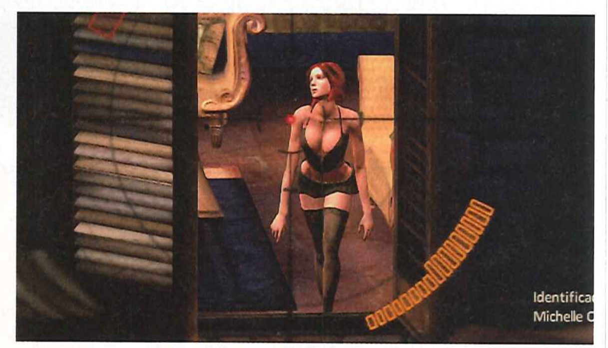
Armas

Aunque seamos unos maestros en el arte de la infiltración, rara será la misión en la que no tengamos que hacer uso de las armas. Las hay para todos los gustos y con diferentes calidades, pero todas se pueden potenciar a base de mejoras que se compran y que se encuentran también a lo largo de la aventura. Lo mejor es espececializarse en dos de ellas porque son las que podremos portar.



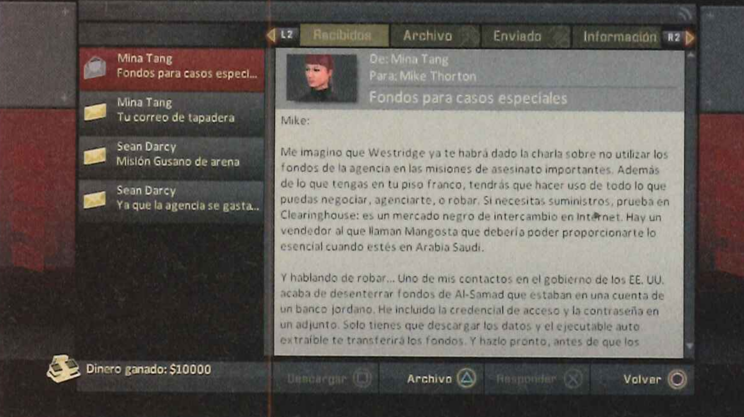






Romances

Un buen agente es aquel que saca el máximo provecho a todas sus habilidades y la seducción puede ser en ocasiones la mejor arma. Entre tanta guerra, en Alpha Protocol hay al menos ocho momentos para el amor.



E-mail

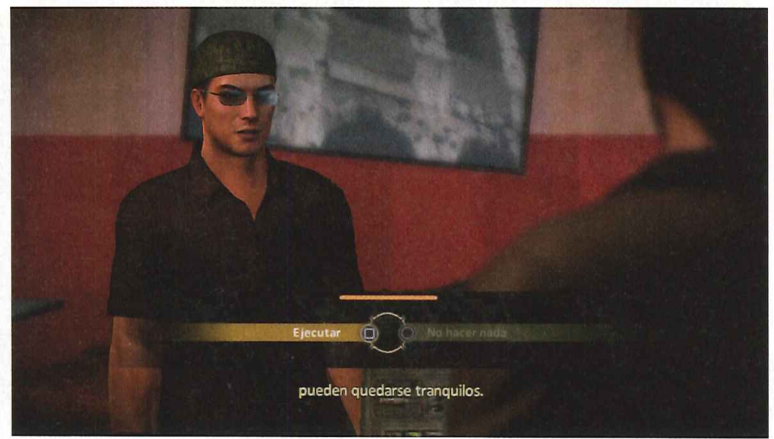
Al contrario de lo que suele pasar en la vida real, nuestro correo electrónico resultará vital para muchísimos temas y nos proporcionará información y fondos imposibles de conseguir por otros medios. También puede ser una herramienta útil para mejorar nuestras relaciones con las personas con las que tenemos más contacto. El mejor consejo es leer todos.











Decisiones

Es quizás el aspecto más importante del juego. A lo largo de la aventura deberemos tomar muchas decisiones y sólo tendremos unos pocos segundos para pensar. Lo más curioso es que en muchas ocasiones no tendremos apenas información y deberemos fiarnos de nuestra intuición, o dando por bueno lo que nos dice alguien que un minuto antes intentaba matarnos. Todo lo que consigamos averiguar por otros medios puede ayudar, pero ya adelantamos que esta es una gran historia hecha a base de medias verdades.

Puzzles

Para acceder a lugares protegidos, entrar en los sistemas informáticos o forzar cajas fuertes será fundamental desarrollar algunas habilidades. Al principio estos puzzles pueden parecer retos algo complejos, pero con la práctica se resistirán en pocas ocasiones. Cada error reducirá el tiempo drásticamente...



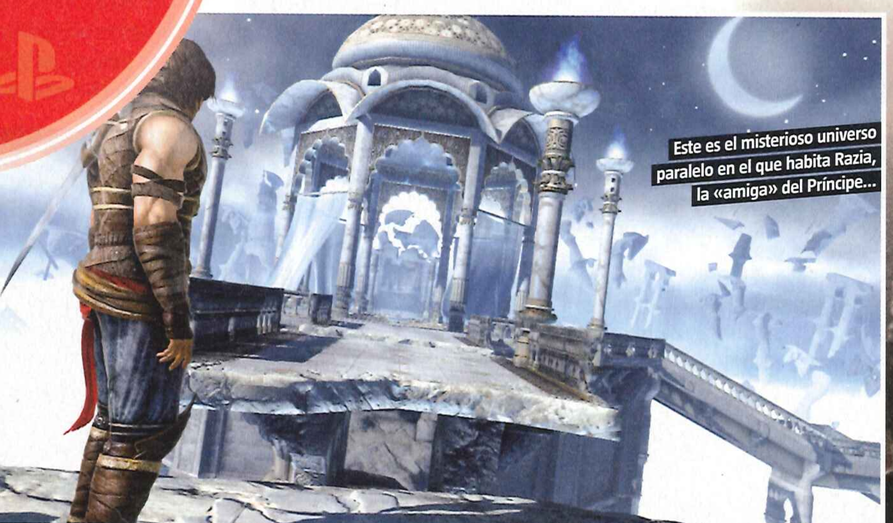


TEST

Analizamos todas las novedades







Este es el misterioso universo paralelo en el que habita Razia, la «amiga» del Príncipe...





Género **Aventura/ Plataformas**
Compañía **Ubisoft**
Desarrollador **Ubisoft Montreal**
Distribuidor **Ubisoft**
Jugadores
On-line **No**
Texto-doblaje **Castellano**
Trofeos **Sí**
Resolución Máxima **720p**
Instalable **Sí (3.755 MB)**
P.V.P. Recomendado **69,95 €**
www.princeofpersiagame.com
16

PRINCE OF PERSIA
LAS ARENAS OLVIDADAS

REVIVE EL CAPÍTULO PERDIDO DE LA SAGA

Vuelve el Príncipe de Persia. A pesar de contar ya con una edad más que respetable, parece que sus creadores no tienen del todo clara su auténtica personalidad, y no hacen más que presentar nuevas versiones del mismo cada poco tiempo. Si hace algunos años renovaron una imagen algo caduca con la fenomenal trilogía *Las Arenas Del Tiempo* para **PlayStation 2** y **PSP**, su debut en la nueva generación de consolas llegó en 2008, con una versión del aristócrata mucho más *new age* y una mecánica de juego que se asemejaba en cuanto al control a lo visto en *Assassin's Creed*. Parece que los programadores de **Ubisoft Montreal** siguen con la filosofía de «renovarse o morir», y hace tan sólo unos meses anunciaban el lanzamiento de un nuevo Príncipe de Persia. Muchos vieron en esta maniobra un intento por rentabilizar el presumible éxito de la película de imagen real que se estrena próximamente (otra encarnación que, por cierto, tampoco se basa estrictamente en ninguno de los juegos anteriores). Pero tras jugar durante un buen número de horas con esta nueva entrega, podemos decir sin miedo a equivocarnos que nada más lejos de la realidad, y asegurar que este capítulo se puede comparar sin ningún complejo a sus mejores predecesores, y a los mejores representantes del género en **PlayStation 3** (y mira que la consola no está escasa de juegos que mezclan la acción con las plataformas, precisamente).

LA ALTERNATIVA

TR UNDERWORLD. Otro repertorio de saltos, puzzles y acrobacias, aunque con pistolas en lugar de espadas.

FANTASMAS DEL PASADO

Si jugaste a la trilogía original en **PS2**, seguro que te llamó la atención (como a todo hijo de vecino) el cambio radical que sufrió el Príncipe entre la primera entrega *(Las Arenas Del Tiempo)* y la segunda *(El Alma Del Guerrero)*. No sólo estéticamente, sino también en lo que a personalidad se refiere. Pues bien, tras finalizar la historia de ***Las Arenas Olvidadas***, que se desarrolla entre estos dos capítulos, entenderás a la perfección la transformación. Y es que los programadores de **Ubisoft** han sido muy hábiles a la hora de situar ***Las Arenas Olvidadas***, justo después de la primera »

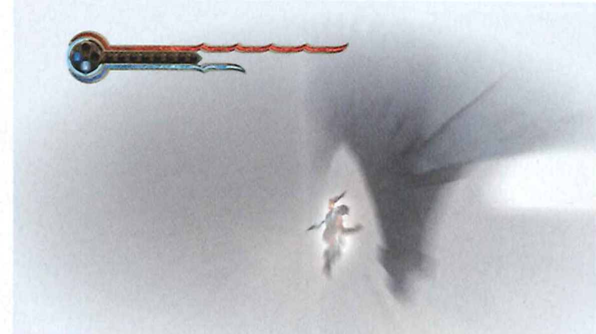
Por Last Monkey



EL MALO, EL TORPE Y LA CHICA

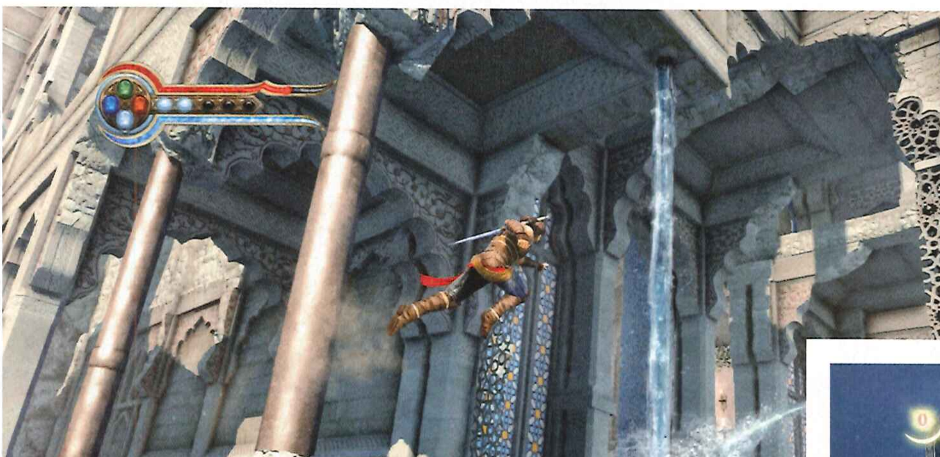
Malik, el hermano «no demasiado inteligente» del Príncipe es el detonante de la aparición del ejército de Las Arenas Del Tiempo, comandado por el demonio Ratash. Razia, la chica que vive en un universo paralelo, ayudará al protagonista.



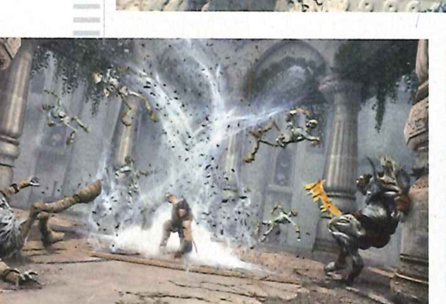


Si caemos al vacío o cometemos algún error similar, podremos retroceder en el tiempo.

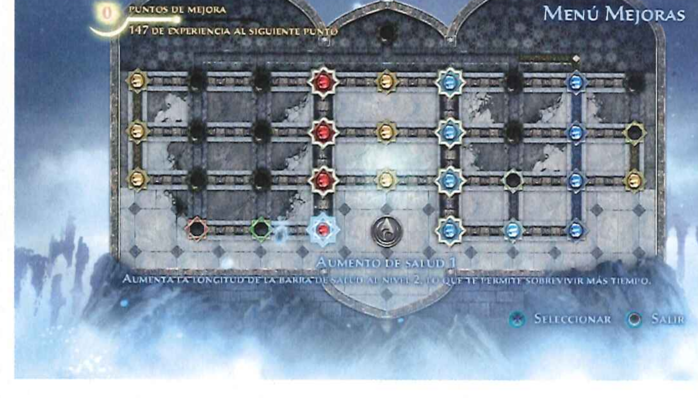












Con sólo pulsar un botón podremos congelar el agua para convertir una cascada en una pared sólida.

Esta es la tabla de evolución que irá otorgando los diversos poderes y mejoras al Príncipe.

entrega, para la mayoría de los jugadores la más recordada y revolucionaria. Tras los eventos de ésta, el Príncipe llega al reino de su hermano Malik, que está siendo invadido por un ejército rival. Para repeler la invasión, no se le ocurre otra cosa que liberar al ejército de *Las Arenas Del Tiempo*, algo que como ya conoce nuestro protagonista no es una idea nada acertada. No es que el argumento tenga mucho peso en el desarrollo del juego, ni que esté profusamente relatado, pero los -pocos- personajes están bastante conseguidos, y a ello ayuda el doblaje de las voces al castellano. Lo mismo ocurre con la ambientación: hay pocos escenarios diferentes, de hecho casi todo el juego tiene lugar en el palacio de Malik y sus alrededores (con algunos parajes de belleza especialmente conseguida, como la Sala de Baños), pero cuentan con la suficiente personalidad para no resultar monótonos. Todos ellos, por supuesto, beben de las fuentes del diseño árabe más clásico, tanto que este «cuento» podría pertenecer a la perfección a *Las mil y una noches*.

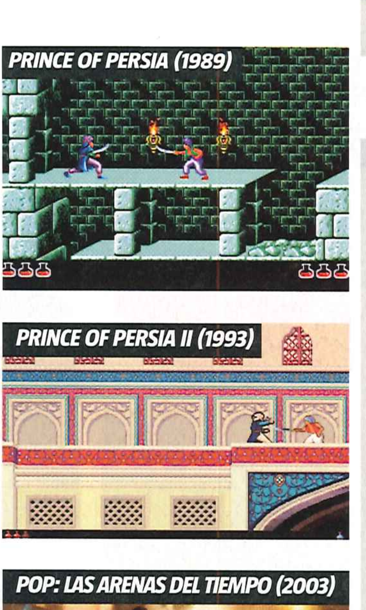
LA MAGIA DEL TIEMPO

También habían anunciado a bombo y platillo los programadores canadienses que esta nueva entrega suponía un regreso a los orígenes en lo que respecta a la jugabilidad. Y la verdad es que el desarrollo de la aventura se basa en varios conceptos muy simples, siendo el principal de ellos las plataformas, aunque mezcladas con muchos otros elementos. Cada una de las salas o habitaciones a las que se enfrenta el Príncipe en su camino son una especie de rompecabezas en sí mismo. Llegar del punto A al B requiere mucha coordinación a la hora de emplear las habilidades del protagonista, además de inteligencia para averiguar cuáles de ellas emplear en cada momento. Se trata, pues, de una combinación realmente atractiva de pericia con el mando y «exprimido» de neuronas. Y, cuando logras superar un complicado escollo, es la mar de gratificante. Saltar, trepar por las paredes, correr en horizontal por ellas y muchos más movimientos que iremos aprendiendo tendrán que ser

EL NUEVO CAPÍTULO DE LA SAGA SIGUE UN DESARROLLO LINEAL A LO LARGO DE DIVERSOS ESCENARIOS CERRADOS

Sabías que...

Razia, la fémina que te ayuda en el juego, es una Djinn. Esta criatura mitológica que aparece en El Corán es el equivalente a un genio en la cultura árabe y, junto a humanos y ángeles, compone el trío de creaciones de Alá.











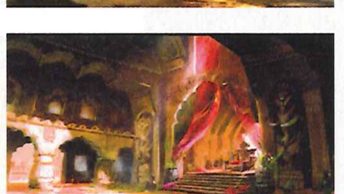


LA SAGA DEL PRÍNCIPE. Sobre estas líneas tenéis una muestra de la gran cantidad de títulos que han compuesto hasta la fecha la licencia Prince Of Persia a lo largo y ancho de una gran multitud de formatos, desde ordenadores personales a consolas de sobremesa y portátiles.









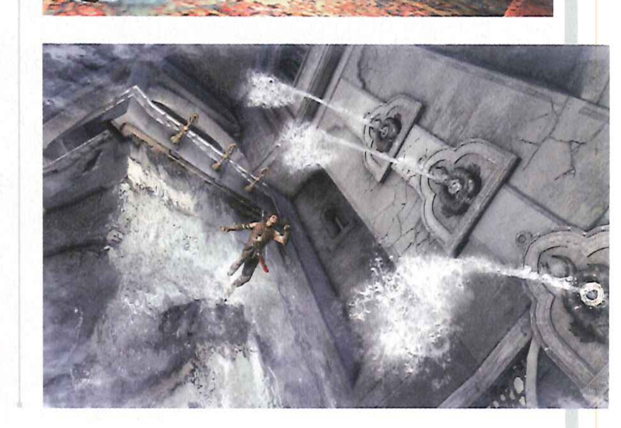






LOS ESCENARIOS

Toda la aventura del Príncipe transcurre en el palacio de su hermano Malik, una impresionante construcción que se va derruyendo poco a poco, y en los lugares aledaños, como la Fortaleza, la Sala de Baños, la Cárcel o un misterioso templo que sirve como ambientación a los últimos compases del juego...



» utilizados de forma rítmica, configurando una especie de «baile» a través de los bellos entornos. Si fallamos (que lo haremos, y muchas veces) siempre está la socorrida posibilidad de regresar en el tiempo para intentar corregirlo, algo que hace la aventura mucho más llevadera y menos frustrante.

También hay espacio para los combates, pero estos sí que han cambiado radicalmente, pues ahora los enemigos se cuentan por decenas, haciendo mucho más ágil y divertido su desarrollo (además, podremos emplear diferentes y espectaculares poderes mágicos para acabar con todos ellos).

Por último, cabe destacar que este título incorpora el nuevo servicio de **Ubisoft** llamado *UPlay*. Si estamos conectados a la red con **PlayStation 3**, nos permitirá ir añadiendo los logros que consigamos en el juego a un perfil On-line, que también servirá para interactuar con otros usuarios, mantener un registro de nuestros progresos y, lo que es más importante, lograrás recompensas en forma de contenido adicional para el juego en cuestión sin gastar un solo Euro, sino solo con las «unidades» que vayamos consiguiendo a medida que superamos retos.

EL PRÍNCIPE SIGUE SIENDO CAPAZ DE RETROCEDER UNOS SEGUNDOS EN EL TIEMPO PARA ENMENDAR ERRORES

EVALUACIÓN

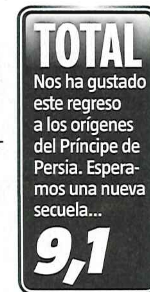


El ritmo que han imprimido los programadores a la aventura crea un desarrollo que engancha en todo momento.



El juego es un poco corto, y no ofrece demasiados alicientes para jugarlo más de una vez cuando lo hayamos completado.

GRÁFICOS	SONIDO	JUGABILIDAD	DURACIÓN	ON-LINE	RENDIMIENTO
Sin llegar a la espectacularidad de un Assassin's, por ejemplo, presenta una belleza singular y exclusiva.	La banda sonora sigue en la línea de calidad de los anteriores capítulos. Las voces están en castellano.	Los movimientos del Príncipe se van ampliando e introduciendo poco a poco para equilibrar su desarrollo.	Como aventura se hace algo corta, sobre todo al ponerlo al lado de otros juegos con mayor libertad.	Como cabría esperar, no hay juego On-line. Tan sólo una futura descarga de contenido prometida...	No es de los juegos más punteros en cuanto al aprovechamiento de la consola pero cumple.
9,0	9,1	9,2	8,2	-	8,8



TOTAL

Nos ha gustado este regreso a los orígenes del Príncipe de Persia. Esperamos una nueva secuela...

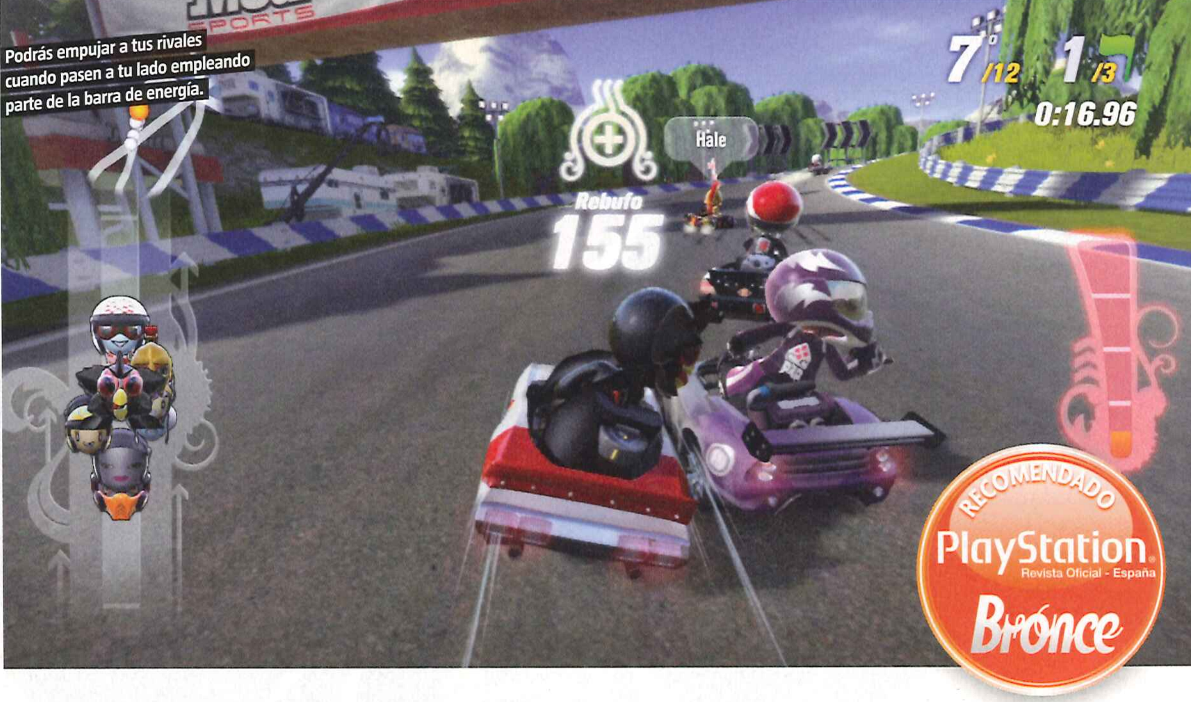
9,1


SER EL MEJOR JUEGO DEL AÑO PARA PS3 ES EL MAYOR TESORO QUE PODÍAMOS HABER ENCONTRADO. GRACIAS A LOS LECTORES DE LA REVISTA PlayStation POR HABERNOS ELEGIDO.
Revista Oficial - España
16
www.pegi.info
PlayStation Network
"PlayStation", "PLAYSTATION", "PS3" and "ΔOX□" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. is a registered trademark of Sony Corporation. "Blu-ray Disc" and "BD" are trademarks. Uncharted 2: El reino de los ladrones is a trademark of Sony Computer Entertainment Europe. ©2009 Sony Computer Entertainment America Inc. Published by Sony Computer Entertainment Europe. Created and developed by Naughty Dog, Inc. All rights reserved.
EL JUEGO ES SÓLO EL PRINCIPIO
Busca el tesoro y vive tu propia aventura con el mejor juego del año. Derrocha adrenalina en una trepidante carrera contra ladrones, a través de una historia interminable. El enemigo acecha. El peligro te espera. Resuelve un misterio tan grande como su tiempo.
unchartedps3.com
UNCHARTED 2
EL REINO DE LOS LADRONES
Mejor juego del año para PlayStation 3
PlayStation Revista Oficial
PS3
PlayStation 3
SONY
make.believe













Género
Conducción
Compañía
Sony C.E.
Desarrollador
United Front Games
Distribuidor
Sony C.E.
Jugadores
x12
On-line
Sí
Texto-doblaje
Castellano
Trofeos
Sí
Resolución Máxima
720p
Instalable
Sí (3.858 MB)
P.V.P. Recomendado
69,95 €
www.modnation.com

7

MODNATION RACERS

CREA JUEGA COMPARTE Y DISFRUTA

ModNation Racers es la segunda licencia original de **Sony C.E.** (tras el revolucionario *Little Big Planet*) que pretende modificar la forma en la que los usuarios se acercan a los videojuegos en la actualidad. Los programadores primerizos de **United Front Games** tenían la complicada misión no sólo de elaborar un juego de conducción divertido y accesible para todo el mundo, que además contase con una personalidad propia, sino que también debían presentar dentro del mismo disco un conjunto de herramientas de creación y edición que tuviesen las mismas características; es decir, que ofrecieran millones de posibilidades al usuario, pero que no le abrumaran con incontables menús, parámetros y demás, y que no hicieran necesaria la dedicación de horas y horas para lograr cosas mínimamente mostrables a la comunidad (algo que, en cierto modo, sí que ocurre con la genial obra maestra de los *Sackboys*).

CARRERAS «TOTALMENTE A TOPE»

Pero empecemos por lo más importante, olvidándonos por un rato de toda la parte creativa del juego. En su esencia, ***ModNation Racers*** es un *arcade* de conducción que no presenta grandes novedades con respecto a lo que hemos visto con anterioridad. El modo principal para un solo jugador se estructura en una serie de carreras que se irán abriendo a lo largo de 25 circuitos distintos, y que presentan varios objetivos, además de llegar el primero, obviamente. Durante las mismas, el *kart* que controlamos podrá efectuar derrapes, algo que, junto con otras maniobras, hará que aumente una barra que le permitirá pisar el turbo, golpear a los rivales lateralmente o desplegar un escudo contra sus armas. Éstas se consiguen pasando por una serie de esferas, y las hay de todo tipo: cohetes, rayos, campos de fuerza... Además, se podrán ir potenciando hasta en tres niveles recogiendo sucesivas vainas.

Todas estas mecánicas, unidas a algunas más avanzadas, crean un desarrollo durante la competición de lo más divertido, frenético y con cierto grado de estrategia a la hora de »

LAS CARRERAS EN MODNATION INCLUYEN PARTE DE ESTRATEGIA A LA HORA DE EMPLEAR LAS ARMAS

LA ALTERNATIVA



SONIC & SEGA ALL-STARS RACING
Un arcade de conducción divertido, pero con menos posibilidades.



Sabías que...

Antes de su puesta a la venta, ha tenido lugar una beta multijugador en la que han participado miles de usuarios de forma gratuita.

MODS PARA TODOS LOS GUSTOS

Las posibilidades a la hora de crear a tu personaje son casi infinitas. Podrás crear pegatinas de todo tipo para lograr un aspecto personalizado, y existen cientos de accesorios con los que adornarles todas las partes del cuerpo.









Si no tienes conexión a Internet, o tus amigos te visitan, prueba la opción de pantalla partida para un máximo de cuatro jugadores.









emplear objetos y demás, lo que añade alicientes al jugador más experto.

LA BELLEZA DE COMPARTIR

Pero claro, lo que diferencia a ***ModNation Racers*** del resto de la competencia es la posibilidad no sólo de personalizar hasta el más mínimo detalle de tu personaje (llamado *Mod*), de tu *kart* y de tu circuito, sino también lo sencillo que resulta compatirlo a través de Internet y enseñárselo a todo el mundo. Podrás observar las creaciones de los demás (de hecho, las mejores se mostrarán en el *lobby* virtual llamado *ModSpot* al que accedes nada más comenzar), puntuarlas, descargártelas para utilizarlas y, por supuesto, el resto de jugadores podrán hacer lo mismo con las tuyas. Utilizar las herramientas incluidas es de lo más sencillo (podrás tener construido tu circuito propio, que es quizás el elemento que más tiempo lleva, en unos pocos minutos), aunque también incorporan suficientes posibilidades para lograr resultados mucho más espectaculares si decides dedicarle horas. La comunidad que pretenden crear los desarrolladores contará con amplias opciones de comunicación, *rankings* de todo tipo, competiciones diarias... En fin, que más que un juego, este título pretende aspirar a ser todo un universo competitivo y creativo. Hasta doce jugadores simultáneos a través de *PlayStation Network* y cuatro en la misma consola podrán competir, además, en las emocionantes carreras. Anímate a entrar y los juegos de coches nunca volverán a ser lo mismo...



EVALUACIÓN



Como juego de conducción es muy divertido y completo, pero como herramienta creativa llega a límites sorprendentes.



Quizás algunos usuarios poco informados puedan despreciar el juego por su apartado estético infantil y desenfadado.

GRÁFICOS	SONIDO	JUGABILIDAD	DURACIÓN	ON-LINE	RENDIMIENTO	TOTAL
Obviamente no se encuentran al nivel de los mejores títulos «serios», pero su carisma lo compensa.	Voces en castellano para los personajes, melodías entrañables y efectos muy divertidos.	El control de los karts es sencillo e intuitivo, y lo mismo ocurre con las herramientas de creación.	Teniendo en cuenta todas las opciones que incluye, el título puede hacerse infinito para el jugador.	Hasta doce jugadores pueden competir en las carreras, pero hay mucho más que eso...	ModNation hace buen uso de las posibilidades de PSN integrando al jugador en la comunidad.	Algo más que el «Little Big Planet» de las carreras. Una experiencia realmente única.
8,6	8,8	9,3	9,4	9,2	9,0	9,1













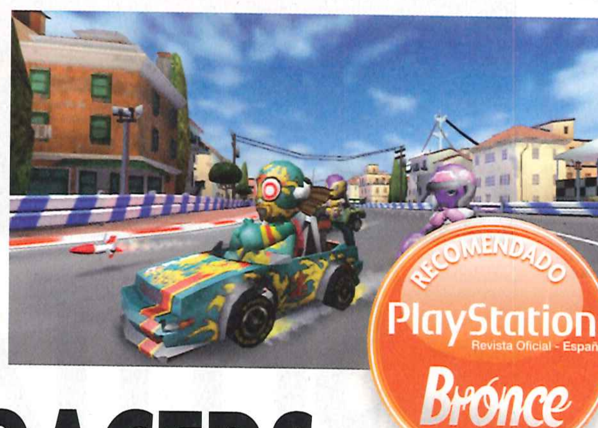
Las opciones de creación y modificación de Mods (los pequeños personajes que pilotan), karts y circuitos son muy similares, aunque algo inferiores, a lo visto en PlayStation 3.





Género
Conducción
Compañía
Sony C.E.
Desarrollador
SCEA San Diego Studio
Distribuidor
Sony C.E.
Jugadores
x6
On-line
Sí
Texto-doblaje
Castellano
Grabar Partida
416 KB
P.V.P. Recomendado
29,95 € (UMD)
www.modnation.com





Recomendado PlayStation Revista Oficial - España Bronce

MODNATION RACERS

MÁS PEQUEÑOS IGUAL DE MATONES

A partir de ahora el Olimpo de las adaptaciones de **PS3** a **PSP** no estará sólo habitado por el Kratos de *God Of War*, Daxter o Dante. Los pequeños *Mods* de **Sony C.E.** han sufrido también una excelente conversión a la portátil, obra del estudio que posee la compañía en San Diego.

Si has leído el Test de su «hermano mayor» (si no lo has hecho, te recomiendo que lo hagas antes de seguir con éste) sabrás que los tres pilares del juego son los siguientes: crea, juega, comparte... Como juego de conducción *arcade* está en la línea de los mejores del género (género que no cuenta con muchos representantes en **PSP**, por cierto). Un control sencillo e intuitivo, carreras intensas, circuitos bien diseñados y llenos de atajos, rivales bastante inteligentes y todo tipo de maniobras para lograr el triunfo: derrapes, turbos, saltos, acrobacias y armas, muchas armas a disposición del jugador (aunque se ha suprimido la posibilidad, con respecto a la versión para **PlayStation 3**, de potenciarlas). Además, su apartado técnico sencillo pero muy personal encaja a las mil maravillas con el espíritu de la portátil. Incluso los tiempos de carga han sido reducidos a diferencia de la versión para **PS3**.

Pero lo bueno llega al conectar la consola a la red, pues aparte de poder participar en carreras y campeonatos multijugador (también disponibles a través de *ad hoc*), podremos compartir las creaciones de *karts*, *Mods* y circuitos con el resto de jugadores, así como descargarnos a nuestra consola las que más nos gusten de las fabricadas por la comunidad. Un mundo infinito de posibilidades a tu alcance.



LA ALTERNATIVA

LITTLE BIG PLANET
Si lo tuyo es la parte creativa, con los sackboys disfrutarás como un enano.

EVALUACIÓN

No tiene mucho que envidiar a su hermano mayor, tan sólo se han simplificado algunos elementos para hacerlo aún más accesible. Esperemos que sea el origen de una gran comunidad ModNation...

GRÁFICOS	SONIDO	JUGABILIDAD	DURACIÓN	ON-LINE	MULTIJUGADOR	TOTAL
8,6	8,7	9,3	9,3	9,4	9,4	9,1



Algo simples, pero con un carisma arrollador y una gran fluidez de movimiento.

Los efectos de sonido reflejan a la perfección lo alocado de la carrera.

Hay opciones de juego tanto en ad hoc como a través de Internet.







El diseño de los coches está fuertemente inspirado en los últimos modelos de los deportivos más exclusivos.



Género
Conducción
Compañía
Disney Interactive
Desarrollador
Blackrock Studios
Distribuidor
Sega
Jugadores
 **x8**
On-line
Sí
Texto-doblaje
Castellano
Trofeos
Sí
Resolución Máxima
720p
Instalable
Sí (3.755 MB)
P.V.P. Recomendado
59,95 €
disney.go.com/
7

SPLIT/SECOND VELOCITY



DEMO JUGABLE En PlayStation Store

VELOCIDAD Y EMOCIÓN EN ESTADO PURO

El subgénero de las carreras «de acción» (por ponerles un nombre, consistente en aquellas en las que es necesario algo más que la pericia al volante para lograr la victoria) estaba algo huérfano hasta hace bien poco en **PlayStation 3**. Un *Wipeout* descargable y poco más, aunque parece que la cosa se ha animado bastante. Recientemente tuvimos el *Sonic & Sega All-Stars Racing*, y este mismo mes sale a la venta *ModNation Racers* de **Sony C.E.**, con la creatividad por bandera, y muy pronto lo hará *Blur*, la apuesta de **Activision**. En todos ellos, los diferentes vehículos en liza hacen uso de variadas armas para ralentizar el avance de los oponentes. Sin embargo, el caso de este ***Split Second Velocity*** es diferente. Aquí no puedes atacar directamente a los rivales, no hay cohetes ni ametralladoras montadas en la carrocería de los vehículos. No, los programadores han ideado un sistema de juego mucho más original. Tanto, que hasta que no pusimos las manos en el juego no pudimos asegurar que su implementación había sido acertada. Y desde luego que lo es.

SSV sigue una evolución bastante típica, aunque el punto de partida no lo sea. Aburridos de la Fórmula 1 y demás disciplinas, los telespectadores han encontrado un nuevo divertimento: carreras de deportivos en circuitos urbanos, en los que cada uno de ellos cuenta con la posibilidad de «interactuar» con elementos del entorno. Para ello, se ha creado un programa de televisión en el que los jugadores participan en varios episodios, cada uno de ellos con otras tantas carreras. Para avanzar no es necesario (afortunadamente) terminar el primero en todas ellas, y cada poco tiempo (según los créditos que vayamos consiguiendo en la clasificación) se nos irá obsequiando con un vehículo nuevo. Estos no son reales, pero sí que están inspirados en modelos existentes, y hay tres tipos según su agarre, velocidad y aceleración.

Dentro de las carreras existe una amplia variedad. Las más típicas consisten en lograr la primera posición después de un número determinado de vueltas. En las de Eliminación, el jugador que va en último lugar queda eliminado cada pocos segundos, hasta que sólo quede uno en el circuito. Las conocidas como Detonador son una especie de Contrarreloj que »

EL JUEGO DE BLACKROCK STUDIOS SE DESARROLLA DENTRO DE UN FICTICIO REALITY SHOW DE TELEVISIÓN

LA ALTERNATIVA



BURNOUT PARADISE
La referencia más clara en lo que a arcades de conducción se refiere en PlayStation 3.



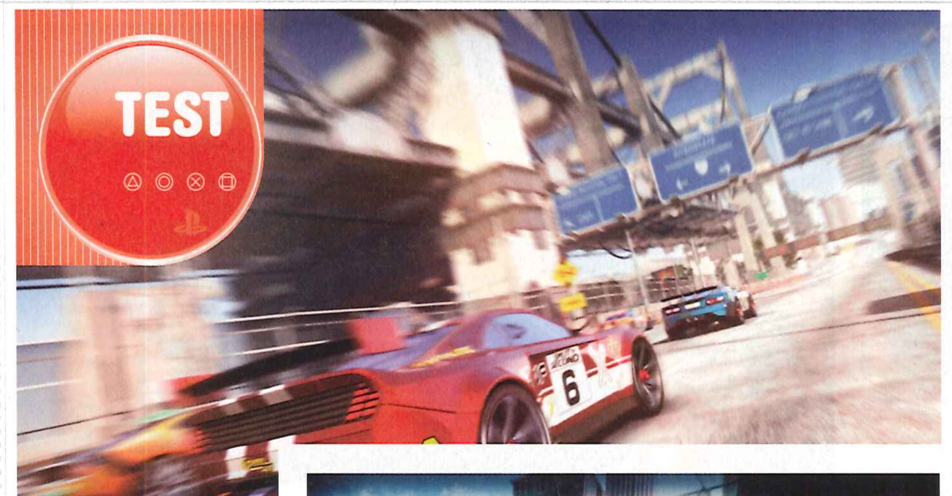
Sabías que...

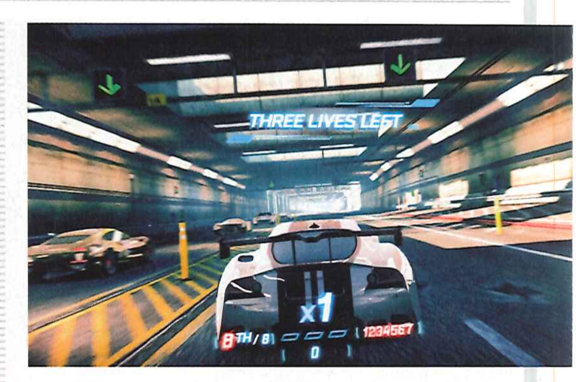
Los desarrolladores han anunciado que el juego será compatible con PlayStation Move cuando éste salga a la venta antes de que finalice el año.

Las «jugadas» más simples sólo requieren una de las tres barras de energía. A mayor destrucción, más energía requirida.

El recorrido entero de la carrera puede verse alterado por completo, por lo que no existen dos vueltas iguales.

La variedad de escenarios no es demasiado elevada, pero los trazados están muy bien diseñados y ofrecen carreras la mar de excitantes.







El modo multiplayer para un máximo de ocho participantes promete ofrecer horas y horas de sanos piques entre jugadores de todo el mundo.

Este es el aspecto real que presenta el juego durante las carreras. Los únicos marcadores muestran la información debajo del propio vehículo.





MUERTE EN LA CARRETERA

Sobrevivir en la carretera esquivando los bidones explosivos que sueltan varios camiones (al más puro estilo Terminator 2) o los misiles que dispara un helicóptero son algunos de los retos que propone el juego.

te coloca en solitario en el escenario elegido, mientras que otras dos especiales te obligan a sobrevivir el mayor tiempo posible sin reducir tu coche a escombros, luchando por adelantar a unos gigantescos tráilers que sueltan bidones a la carretera, y en otras esquivando los misiles que dispara un helicóptero sobre el asfalto. En cualquier caso, las carreras en ***SSV*** son intensas, brutales y, sobre todo, muy, muy divertidas.

LAS CARRERAS DE SPLIT SECOND VELOCITY SON INTENSAS, BRUTALES Y, SOBRE TODO, MUY DIVERTIDAS

UNA JUGADA MAESTRA

El eje central y lo más publicitado del juego es la posibilidad de efectuar «jugadas». Pulsando un botón podremos derribar edificios, poner en marcha apisonadoras, soltar la carga de un helicóptero sobre el circuito o crear atajos, todo ello para perjudicar a los rivales. De este modo, la estrategia entra en juego, y no todo se reduce a pisar a fondo el acelerador. La energía que nos permitirá hacerlo se consigue derrapando, mediante el rebufo, efectuando saltos... y se muestra en un elegante marcador bajo el propio vehículo, que deja libre el resto de la pantalla.

En cuanto al apartado técnico, la espectacularidad de su motor gráfico (que puedes apreciar en las pantallas) no compromete en ningún momento su fluidez ni el genial diseño de sus trazados por los entornos urbanos.

EVALUACIÓN



Te lo pasarás en grande derribando rascacielos sobre tus rivales y realizando fechorías similares mientras tu bólido sale indemne.



Un detalle que no acabamos de entender: el juego te anima a emplear el derrape, pero cuando lo haces, los rivales te adelantan...

GRÁFICOS	SONIDO	JUGABILIDAD	DURACIÓN	ON-LINE	RENDIMIENTO
Los programadores de Black Rock han mejorado el ya impresionante motor gráfico de su anterior juego, Pure.	Las voces en castellano ambientan la competición en forma de locución de TV. Buenos efectos.	El desarrollo de las carreras es de lo más divertido que hemos visto últimamente. La destrucción, genial.	Los doce episodios guardan un buen número de carreras, circuitos, vehículos y secretos.	El modo multijugador (pantalla partida u On-line) es tan completo y divertido como cabría esperar.	El juego hace buen uso del disco duro de la consola, así como de sus capacidades técnicas.
9,2	9,0	9,3	9,0	9,1	9,1



TOTAL

Pese a la feroz competencia que se avecina, SSV puede estar orgulloso de lo logrado.

9,2

TEST

PS3

Género **Aventura/ Acción**
Compañía **Sony C.E.**
Desarrollador **Santa Monica Studio**
Distribuidor **Sony C.E.**
Jugadores
On-line **No**
Texto-doblaje **Castellano**
Trofeos **Sí**
Resolución Máxima **720p**
Instalable **No**
P.V.P. Recomendado **39,95€**
http://www.godofwar.com
18

En realidad Kratos quería ser oftalmólogo, pero las escasas prestaciones sociales que daban los tiranos griegos le hicieron cambiar su profesión a militar.

Recomendado PlayStation Revista Oficial - España Plata

GOD OF WAR COLLECTION



KRATOS SE PONE GUAPO

Hace dos mil y pico años existió un espartano calvo con sed de venganza que se atrevió a desafiar a los mismísimos dioses olímpicos, pegándoles palizas dignas de un *hooligan*. Años después, ese espartano decidió que su trabajo no se veía todo lo bien que debiera y gritó a la ladera del monte Parnaso: -¡yo quiero zurrar la badana en alta definición!-. Los artistas que desde la cima le oyeron, pensaron que si no le concedían ese deseo cobrarían ellos también y decidieron contratar los servicios de un estudio llamado **BluePoint Games**, cuyos miembros llevaron a cabo la ardua tarea de la remasterización en sólo quince semanas. ¡Kratos no tiene tiempo que perder!

Hoy día, viéndolo con la perspectiva del tiempo (unos veinticinco siglos de nada) podemos contaros que la operación ha sido un éxito. En este ***God Of War Collection*** se incluyen nada menos que los dos primeros *God Of War* que ya pudimos disfrutar en **PS2**, pero ahora adaptados a las bondades del HDMI. ¡Y qué decir! Ambos juegos se ven como nunca. El motor gráfico, que en la antepasada de **PS3** movía los combates a la perfección, parece ahora aún más perfecto: las texturas que, debido a la imparable progresión tecnológica, habían quedado desfasadas, resultan ahora más creíbles; los personajes, que en un televisor LCD parecían más poligonales que los tirantes de un bombero de Lego, son ahora voluminosos, redondeados y bien definidos;

VER A KRATOS EN ALTA DEFINICIÓN ES UN AUTÉNTICO LUJO

y los bordes dentados que esas pantallas producían han sido solucionados con un filtro *anti aliasing* a la altura.

Naturalmente, tampoco estamos diciendo que se hayan hecho milagros. A pesar de que, a las texturas se les ha dado un buen repaso, algunas de ellas (sobre todo las que cubren ciertos escenarios) siguen teniendo aroma de generación vetusta y, además, como también nos esperábamos, las secuencias de vídeo siguen manteniendo la misma resolución que en **PlayStation 2**.

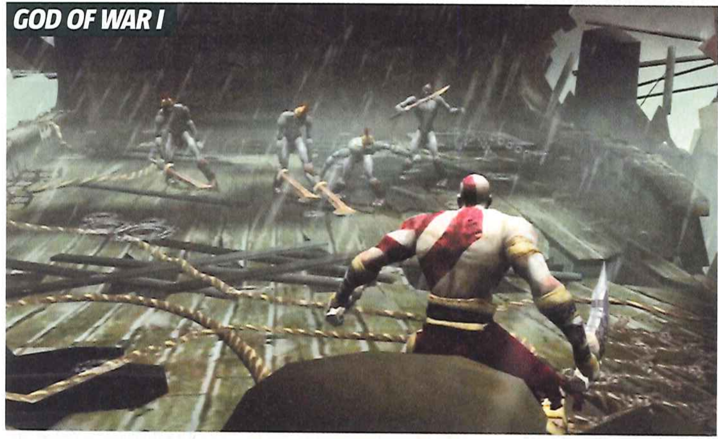
Pero bueno, como dicen ahora los anglófilos, quejarse está «*overrated*» y hay que mirar lo bueno que ***God Of War Collection*** nos da, y es mucho. Volver a disfrutar de los inicios de la trilogía mitológica más famosa del videojuego cada cierto tiempo es un ejercicio sano, enriquecedor y divertidísimo. Poder hacerlo en una edición remasterizada y adaptada a la alta definición es un regalo tan poco habitual que sólo cabe agradecer a los estudios de **Santa Monica** y de **BluePoint Games** el esfuerzo llevado a cabo. Y, por último, volver a canear a la Hidra, a Ares, al Coloso de Rodas, a Teseo o al mismísimo Zéus es lo mejor que puedes hacer ahora que llega el buen tiempo. Pero si además te decimos que, como en cualquier juego de **PS3** que se precie, hay una lista de trofeos esperando a ser completada, no nos extraña que quieras ya tu copia. Es normal.

LA ALTERNATIVA

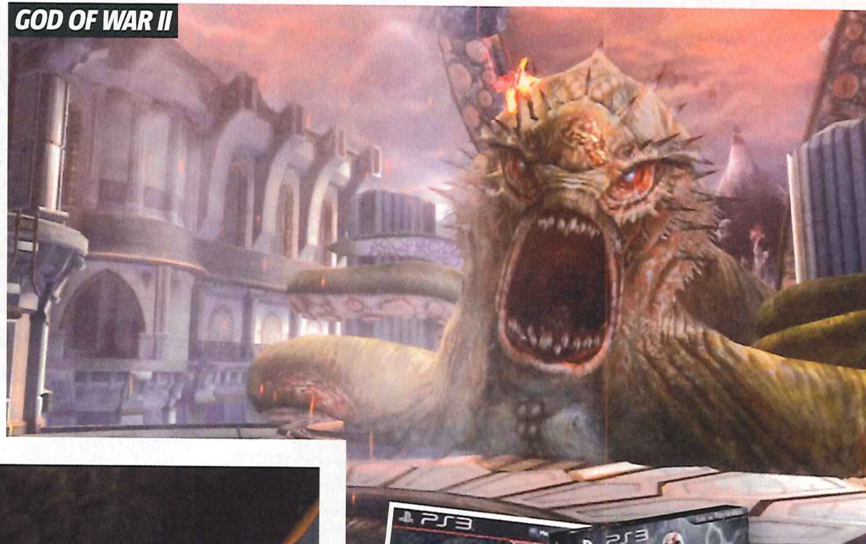


DANTE'S INFERNO. Su esquema es bastante parecido al de los dos primeros GOW.

GOD OF WAR I



GOD OF WAR II



GOD OF WAR II

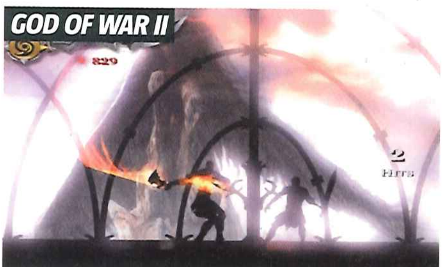
INTRODUCCIÓN, NUDO Y DESENLACE

A la hora de revivir las aventuras de Kratos tienes dos opciones: la primera es comprar God Of War Collection. No obstante, si estás pudiente y aún no has jugado a GOW III puedes solucionar tan imperdonable carencia adquiriendo God Of War Trilogía por 89,95 €.

GOD OF WAR I

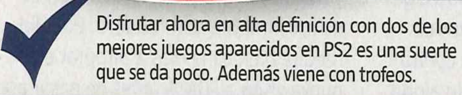


GOD OF WAR II



Rara es la entrega en la que Kratos no acaba en el Hades. Se ha muerto más veces que Son Goku.

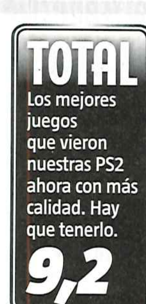
La variedad de situaciones en GOW II te llevará incluso a librar un extraño combate sorpresa.



✔ Disfrutar ahora en alta definición con dos de los mejores juegos aparecidos en PS2 es una suerte que se da poco. Además viene con trofeos.

✘ Si ya tienes los originales no incorpora más novedad que la visual. Aún así sigue siendo mejor que muchos títulos específicos de PS3.

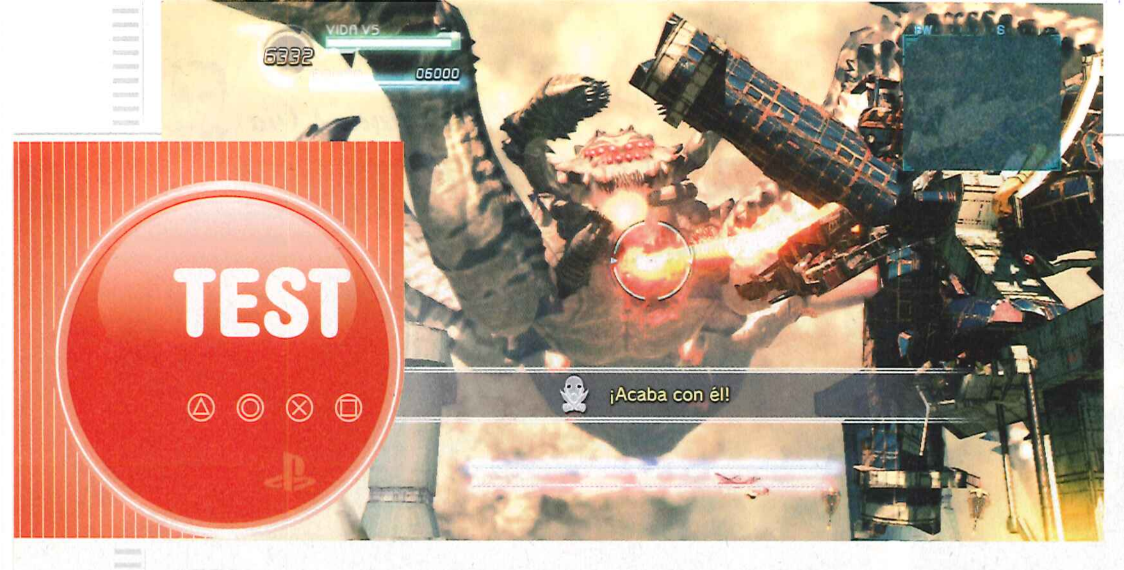
GRÁFICOS	SONIDO	JUGABILIDAD	DURACIÓN	ON-LINE	RENDIMIENTO
El trabajo sobre personajes y texturas lo ha dejado muy vistoso. Lástima que los vídeos sigan en baja.	Mantiene el doblaje al castellano de PS2 y goza de una gran BSO y buenos efectos sonoros.	Se controla a la perfección y cada momento es mejor que el anterior. Uno de los grandes de Sony.	Entre los dos juegos dura más de veinte horas. La verdad es que por el precio que tiene no está nada mal.	No tiene características On-line, aunque la verdad es que no se nos ocurre nada que añadirle.	Lógicamente PS3 da mucho más de sí, pero el trabajo de remasterización realizado resulta muy satisfactorio.
8,9	9,2	9,5	9,0	-	7,0



TOTAL

Los mejores juegos que vieron nuestras PS2 ahora con más calidad. Hay que tenerlo.

9,2







PS3

Género
Shooter
Compañía
Capcom
Desarrollador
Capcom
Distribuidor
Koch Media
Jugadores
x16
On-line
Sí
Texto-doblaje
Castellano-inglés
Trofeos
Sí
Resolución Máxima
720p
Instalable
Sí (4.567 MB)
P.V.P. Recomendado
69,95 €
www.lostplanet2game.com

16



La exterminación de los Akrid ha dado paso a la lucha entre las diferentes facciones que han colonizado el planeta EDN III.

EL BICHO QUE PICÓ AL TREN

Para destruir este Akrid G tendrás que cargar el cañón del tren, dispararlo y regular la temperatura del tren. Si juegas con amigos, la experiencia será tan épica como inolvidable. Si lo haces solo, perderás los nervios por la incompetencia de tus bots acompañantes.

LOST PLANET 2



NO VIAJES A ESTE PLANETA SOLO

El imparable protagonismo que están cobrando los modos multijugador está fuera de duda. Hay títulos centrados sólo en ello (ahí está *MAG*), mientras que otros dedican hasta un 60% de su potencial en la experiencia de jugar junto a un granjero de Minessota.

Lost Planet 2 va un paso mas allá y, al margen de los enfrentamientos On-line entre 16 usuarios, construye su modo Historia como una experiencia cooperativa para cuatro jugadores. Una idea ambiciosa y con un enorme potencial de diversión... siempre que te acompañes de tres humanos. Como tengas la audacia de visitar el planeta *EDN III* en solitario, acabarás por perder los nervios ante la incompetencia de unos *bots* gestionados por una floja IA. Escoltado por Lerdo, Bobo y Necio harás frente a misiones que fueron diseñadas para superarse trabajando en equipo. Y mientras tus aliados *bots* se dedican a morir tontamente o a llevar toda la atención del enemigo sobre ti... tendrás que sacar tiempo (y recursos) para hacerlo todo por ti mismo. Esta situación llega a ser frustrante en el último tramo del tercer capítulo (ver recuadro superior).

Al otro lado de la balanza hay seis intensos capítulos protagonizados por las diferentes, y enfrentadas, facciones que han colonizado *EDN III*. La sobreexplotación del planeta ha modificado incluso el clima: el mundo helado del primer *Lost Planet* ha dado paso a junglas y desiertos... y

LOST PLANET SE DISEÑÓ COMO UN JUEGO 100% COOPERATIVO... Y SE NOTA

a la práctica extinción de los *Akrid*. Aun así, te encontrarás un buen número de ejemplares, especialmente los colosos de la clase *G*, convertidos en los jefazos de fin de capítulo. El enfrentamiento contra estos impresionantes bichos, unido a una mecánica irresistible y la posibilidad de controlar alucinantes mechas *VS* mejoran la impresión general sobre ***Lost Planet 2***.

Aunque se echa en falta una trama con más gancho (al estilo de la primera parte, con un protagonista definido en lugar de rostros anónimos de varias facciones) esta secuela despliega momentos realmente brillantes: la batalla entre cargueros en pleno desierto, el paseo espacial o los combates contra los *Akrid clase G*. Por ello, puntuar ***Lost Planet 2*** no ha sido una tarea fácil. Jugando en solitario he tenido que afrontar situaciones exasperantes, pero la posibilidad de pilotar un *Vital Suit* junto a dos amigos (uno a cargo de los controles y los otros manejando sus armas) o enfrentarse al *Akrid G* del desierto (con un jugador controlando la temperatura del tren, otro disparando el gigantesco cañón y dos humanos cargando munición y disparando las torretas laterales) es deliciosamente abrumadora. Por ello, medita bien cómo vas a afrontar esta nueva visita a *EDN III* antes de pasar por caja. Si vas a hacerlo solo, asume las consecuencias. Si lo haces en compañía, vivirás momentos irrepetibles.

LA ALTERNATIVA



LOST PLANET: EXTREME CONDITION
Menos vistoso, pero con mejor trama.











¿Sabías que...

Entre el repertorio de skins para modificar tu personaje en multijugador podrás encontrar a Albert Wesker o una armadura Rathalos de Monster Hunter.



El asalto pirata a un carguero, en pleno desierto, es uno de los momentos álgidos. Por no hablar del duelo final, que se asemeja a un duelo a cañonazos entre galeones, pero usando descargas láser.

Si quieres darle un descanso al router, también podrás difrutar del modo cooperativo, a pantalla partida. No es tan espectacular, pero funciona... y es mucho mejor que jugar solo, os lo garantizo.

A TODA MECHA

Pilotar un Vitual Suit (VS) es una de las experiencias más satisfactorias de Lost Planet 2. Los hay monoplazas y para tres ocupantes. Se les pueden acoplar armas de diferentes calibres e Incluso podrás usar tu reserva de energía térmica para reparar sus daños.





EVALUACIÓN



Los combates contra los Akrid G. Montar en un mecha VS en compañía de dos amigos. Diseñar tu personaje para el modo multijugador.



Si accedes al servidor del juego desactivarás la opción de pausa, aunque juegues solo. La nefasta IA de tus aliados.

GRÁFICOS	SONIDO	JUGABILIDAD	DURACIÓN	ON-LINE	RENDIMIENTO	TOTAL
Los monumentales Akrid G harán que obvies fallos gráficos, como disparos que traspasan paredes.	La banda sonora es sorprendentemente pegadiza. Voces en inglés, con subtítulos en castellano.	La mecánica es irresistible, pero jugando solo, uno acaba frustrado por la inoperancia de los bots.	Las seis campañas son largas, pero es en los duelos On-line donde se dispara la longevidad del juego.	Lost Planet 2 fue diseñado pensando sólo en este aspecto... y se nota. Es su razón de ser.	Es Instalable en disco duro, además del primer juego que explota el engine MT Framework 2.0.	Vibrante en compañía, frustrante en solitario. LP2 habría necesitado un hervor más.
8,8	8,6	7,9	8,0	9,2	8,5	8,8



TEST

PS3

Esta imagen corresponde a una partida guardada por Fabio Capello. Dejadle que disfrute, pues España será quien esté en la imagen real.



Recomendado PlayStation Revista Oficial - España Bronce

COPA MUNDIAL DE LA FIFA SUDÁFRICA 2010

MEJOR QUE AYER PEOR QUE MAÑANA

Género
Deportivo
Compañía
EA Games
Desarrollador
EA Sports
Distribuidor
EA Games
Jugadores
x7
On-line
Sí
Texto-doblaje
Castellano
Trofeos
Sí
Resolución Máxima
720p
Instalable
No
P.V.P. Recomendado
59,95 €
fifa-world-cup.easports.com

3

Antes de nada imagina que eres jefe de desarrollo en **EA Sports**. Los que mandan en las altas esferas han pagado por una licencia muy cara del Mundial de fútbol, tienes que hacer un título que se venda bien y las condiciones que te dan para ello son que hagas un **FIFA** con menos equipos y menos competiciones. Tu respuesta de buen canadiense seguramente sería «*This is a brown*» que como todos sabemos significa «Menudo marrón» y tu reacción inmediata sería pensar «¿y qué hago yo ahora?».

Por suerte para todos, en los estudios de Vancouver trabaja gente con muchas luces y gran sentido común. No es peloteo: lo demuestran año tras año llevando a nuestra consola el simulador de fútbol más completo y realista que podemos disfrutar hoy en día. ¿Con alguna que otra imperfección? Seguro, pero también con unas ganas enormes de mejorar que se hacen palpables en cada nueva entrega.

EA SIGUE MEJORANDO Y NOS TRAE EL MEJOR JUEGO DE FÚTBOL DE PS3

MEJORANDO LO PRESENTE

Así pues, no hay ninguna otra receta mágica para que ***Sudáfrica 2010*** sea ahora mismo el «mejor juego de fútbol del mercado». Se ha hecho lo mismo que con los últimos *FIFA*: añadir y pulir. Por lo tanto, lo que nos encontramos en este juego es una evolución de *FIFA 10* y un anticipo de lo que esperamos sea *FIFA 11*. Las animaciones han ganado bastante en fluidez, el motor físico responde mejor en todo tipo de choques, rebotes o pugnas, los disparos a puerta son más realistas, los jugadores responden, giran y regatean mejor. La velocidad de los partidos se ha adecuado para que podamos desarrollar mejor nuestro fútbol, y como es habitual en todo simulador de **EA**, la sensación de libertad a la hora de jugar es total. Da igual lo que se te ocurra: con pericia lograrás hacer cualquier cosa sobre el campo. De hecho, muy raro será el partido en que no veas o descubras algo nuevo.

Como decimos, todo se reduce a mejorar (y bastante, además) todo lo que ya había. Sin embargo, hay un par de aspectos que queremos tratar aparte porque han evolucionado notablemente: el primero de ellos, el juego aéreo, que sigue sin ser perfecto, pero que al menos ahora tiene la efectividad que se merece gracias sobre todo a un comportamiento más verosímil de la pelota en los centros al área. Lo segundo que difiere

LA ALTERNATIVA



FIFA 10
Su simulador es la base de Sudáfrica 2010 y permite además jugar con clubes.

Los Mundiales En Consola



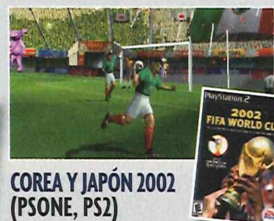
ITALIA 90 (MD)
Quien no se haya recorrido el campo de portería a portería dándose pases con la cabeza en World Cup Italia 90, no ha disfrutado de la verdadera esencia del fútbol. Venir en muchos packs junto a la consola le permitió ser uno de los más jugados.



USA 94 (MD, SNES)
U.S. Gold trajo a nuestras consolas este simulador, muy en la línea de los juegos de fútbol con perspectiva cenital que tan de moda estaban por aquel entonces. Para el recuerdo quedan sus menús mediante iconos, a veces incomprensibles.



FRANCIA 98 (PSONE)
1998 fue uno de los años clave en la saga FIFA, que contó por primera vez con los habituales comentarios de Manolo y Paco, y dio un salto en la jugabilidad. El título del Mundial no le fue a la zaga, y la música de Chumbawsamba, ¡genial!



COREA Y JAPÓN 2002 (PSONE, PS2)
Hacía uso del sistema de pases y desmarques ideado para FIFA 2002 y del que hoy en día prácticamente no queda ni rastro. Coincidió con los años más flojos de la franquicia de EA y también con el fatídico mundial del amigo Al Gandhour.



ALEMANIA 2006 (PS2, PSP)
Haciendo los primeros pinitos con la alta definición llegó el juego oficial del mundial 2006. Aún faltaban un par de años para que EA viera el camino de la luz y empezara a crear los soberbios juegos de fútbol que disfrutamos hoy día.



La ambientación es espectacular. Tal y como sucede en un Mundial el colorido invadirá la pantalla con fuegos artificiales y confeti.

Sabías que...

El de este verano no será el primer Mundial que se juega en África. Además, ninguna selección europea ha logrado ganar fuera de nuestro continente.



TÚ CONTRA EL MUNDO

Al igual que en UEFA Euro 2008, disfrutaremos de la Batalla de las Naciones. En ella, un ranking medirá qué país cuenta con los mejores jugadores vía On-line. Si ganas con equipos pequeños obtendrás más puntos.



Las apasionadas hinchadas no pueden faltar a la cita mundialista. Durante los partidos veremos a los aficionados y hasta a los seleccionadores reales.





¿Recuerdas la famosa mano de Henry en el Francia-Irlanda del pasado año? Pues en el modo «Historia de la Clasificación» podrás dar la vuelta a ese partido, entre otros muchos.



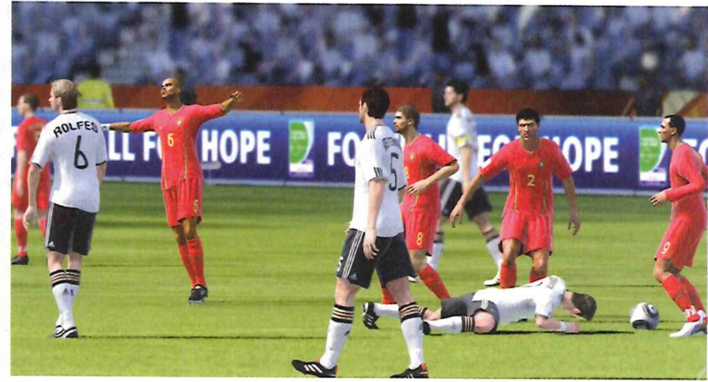




PENALTIS MÁS REALISTAS

El sistema para lanzar penaltis ha cambiado completamente respecto a FIFA 10 y ahora intervienen muchos más factores en la ejecución de estos. En primer lugar, una barra de compostura se encarga de controlar nuestro estado de ansiedad, y a la hora de apuntar podremos precisar mucho más, o también cometer errores.





Los árbitros también han sido ajustados y en esta ocasión son bastante más permisivos. En algunos momentos quizá lo sean demasiado, pero continúan castigando las acciones punitivas con rigor.

CAMBIA EL CURSO DEL MUNDIAL

EA, en colaboración con Coca Cola Zero, ha anunciado que a lo largo de la competición añadirán retos con situaciones ocurridas en los partidos reales. Así podrás dar la vuelta a resultados imposibles.





El juego aéreo resulta ahora más efectivo que en pasadas entregas. Los centros son más peligrosos y los delanteros son más incisivos, por lo que veremos varios goles de cabeza.

completamente respecto a *FIFA 10* es el lanzamiento de penaltis, pues ahora mediante una barra de compostura y un sistema de apuntado mucho más manual veremos lanzamientos y pifias de todo tipo. ¿Recuerdas el penalti de Beckham frente a Portugal? Pues no te rías tanto porque ahora podría pasarte lo mismo.

CON SUS MODOS DE JUEGO NO SE ECHAN DE MENOS LOS CLUBES

MODOS QUE MERECEN LA PENA

Pues bien, tenemos un buen simulador pero necesitamos algo que nos induzca a disfrutar de él, y la oferta en este sentido es variada. Por un lado, disponemos del lógico modo Copa Mundial 2010 que, además, incorpora la posibilidad de jugar el Mundial vía On-line con el sistema de competición habitual pero contra usuarios de todo el mundo. Lo mejor de esta opción es que volveremos a disfrutar de La Batalla de las Naciones y que podremos subir más puestos en el *ranking* si jugamos la competición con selecciones de menor nivel y llegamos lejos. Esto se agradece mucho, ya que los asiduos al fútbol On-line saben lo que supone el tener que jugar veinte veces seguidas contra los mismos dos o tres equipos de siempre.

Otros modos muy divertidos son Historia de la Clasificación, con retos extraídos de los partidos reales jugados en 2009, o el modo Capitanea a tu Selección, en el que manejarás a un único jugador para llevar tu país a la gloria. ¿Lo malo? Que esta vez no hay partidos 10 contra 10.

EVALUACIÓN



El simulador de EA Sports sigue mejorando en cuanto a jugabilidad, física o animaciones. Además, puedes jugar el Mundial On-line.



Sigue arrastrando algún problema heredado de FIFA 10 como los postes o la excesiva efectividad de las vaselinas y de los tiros libres.

GRÁFICOS	SONIDO	JUGABILIDAD	DURACIÓN	ON-LINE	RENDIMIENTO	TOTAL
El motor es el mismo de FIFA 10 con mejoras en los modelados y buenos avances en la animación y ambientación.	Javier Lalaguna y Pepe Domingo Castaño ponen voz. Excelentes también las aficiones.	Es el mejor simulador de fútbol, aunque la licencia del Mundial lo limita en posibilidades.	Normalmente, el interés por estos juegos dura lo mismo que el Mundial. Eso ya depende de tus ganas.	Poder jugar el Mundial vía On-line no tiene precio y la Batalla de Naciones es un aliciente.	EA Sports ha sabido explotar las posibilidades de esta generación como nadie.	No deja de ser un FIFA con menos equipos, pero su simulador es mejor que el de aquél.
9,4	9,3	9,0	8,5	9,2	9,3	9,1







Crímenes: asalto y daños a la propiedad osuna.



¡Los osos amor-osos viven su Viernes 13!

¡Búscame en Facebook!
Naughty Bear (Español)

www.naughtybearthegame.com

TOTALMENTE EN CASTELLANO











XBOX 360







TEST

PS3

Género
Acción RPG
Compañía
Sega
Desarrollador
Obsidian
Distribuidor
Sega
Jugadores
On-line
No
Texto-doblaje
Español-inglés
Trofeos
Sí
Resolución Máxima
720p
Instalable
Sí (550 MB)
P.V.P. Recomendado
69,95€
www.alphaprotocol.com/es/
18

ALPHA PROTOCOL

CUANDO CADA DECISIÓN IMPORTA

Tras una larga serie de serios contratiempos y algún que otro retraso, había mucha curiosidad por saber en qué quedaba un proyecto tan ambicioso como este ***Alpha Protocol***. Anunciado como un juego de acción con todas las trazas y elementos de un *RPG*, en principio suena muy interesante... pero en esta clase de experimentos siempre se corre el riesgo de no contentar a ninguno de los amantes de ambos géneros. La apuesta era muy arriesgada pero creemos que ha superado con creces este reto.

La propuesta de juego de ***Alpha Protocol*** puede parecer similar a la de otros títulos, pero es en el desarrollo de esta sorprendente y cambiante aventura donde se va a ir diferenciando y cobrando su verdadera dimensión. Aunque no va a deslumbrarnos ni con un apartado gráfico excepcional ni con una técnica impecable, después de superar las primeras fases estaremos completamente atrapados por su excelente historia, en la que todo está en nuestras manos y nadie es lo que parece.

Básicamente, se trata de un juego de acción con abundante diálogo y elementos de tipo *puzzle* en el que el protagonista y el armamento pueden «tunearse» a nuestro gusto. Hasta ahí nada nuevo bajo el sol, pero es en la interacción con los otros personajes donde vamos a descubrir un juego en el que cada decisión afecta al desarrollo argumental y a todas las acciones posteriores. Esto es posible a una historia compleja y abierta con más de 120 horas de diálogos y más de 30 personajes secundarios que, según decidamos, pueden ser enemigos, aliados o, por qué no, simples socios puntuales. Mentiras, misiones, sospechas, traiciones... todos son hilos que van formando una gran madeja que deberemos desenmarañar para evitar una guerra mundial. Y son tan inmensas las posibilidades y variantes que el juego contempla la escandalosa cifra de 32 finales distintos.

UNA HISTORIA COMPLEJA CON UNA TRAMA MUY ABIERTA Y CON MÁS DE TREINTA POSIBLES FINALES DISTINTOS

PIENSA RÁPIDO Y ACTÚA

En ***Alpha Protocol*** hay que tomar decisiones vitales a cada momento y en tan sólo cuestión de segundos. Ya sea hablando con otros personajes, con los que nuestra buena o mala relación se irá cimentando en base a las respuestas, o adoptando determinadas acciones, aquí todo se decide en menos de cuatro segundos y afecta al resto de la historia. ¿Excesivo? Posiblemente, pero así el argumento se mantiene en una tensión constante y en una incertidumbre total. Así, por ejemplo, quedará en nuestras manos la decisión final de detener, ejecutar o liberar a un peligroso delincuente internacional... y lo justo o lo correcto pueden ser la peor de las

LA ALTERNATIVA

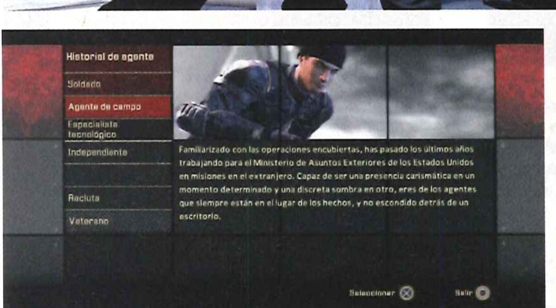


MGS4 PLATINUM
Aunque con otro estilo de juego, la temática es parecida.



Lo más efectivo y silencioso será acabar con nuestros enemigos sorprendiéndolos por la espalda. Con un solo golpe ya serán historia.





La aventura se puede jugar de maneras muy diversas y podremos elegir entre la acción pura y dura del comando, la infiltración o el clásico espionaje.



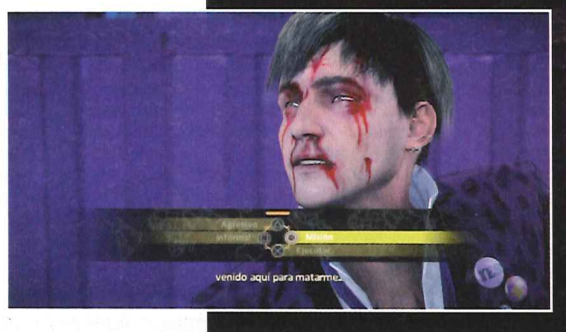
En algunos momentos de determinadas misiones tendremos la posibilidad de acceder a otros tipos de armas, como un rifle de francotirador o un bazooka.

Sabías que...

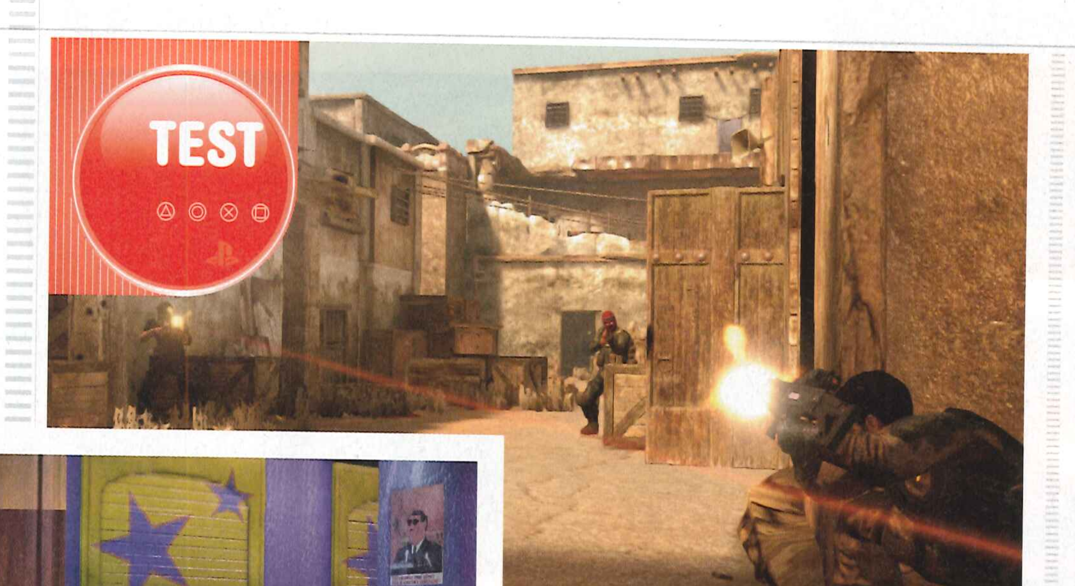
Obsidian Entertainment es la responsable de Star Wars Knights Of The Old Republic II: The Sith Lords para Xbox y del próximo Fallout New Vegas para PS3.

DECISIONES

Es el elemento más determinante del juego. Durante el transcurso de la aventura deberemos tomar todo tipo de decisiones y tendremos tan sólo unos segundos para hacerlo. Cada elección afectará de lleno al desarrollo de la historia, por lo que la aventura puede sufrir toda clase de giros.







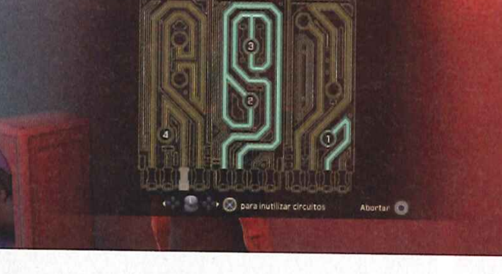


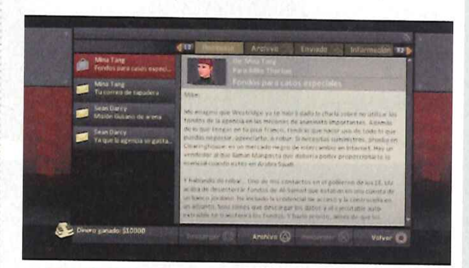
CLEARINGHOUSE. Es una tienda virtual donde accederemos al mercado negro de la información y las armas. Podrás obtener ayuda para muchas misiones.



HABILIDADES. Aunque con cada tipo de perfil se asocian ciertas habilidades, luego tendremos total libertad para potenciar los aspectos que creamos más necesarios.







La barra roja de los enemigos es su vida, pero si aparecen cuadraditos encima será que cuenta además con algún tipo de protección.

Los elementos de puzzle abundan en cada misión y aunque suelen ser sencillos, el tiempo limitado puede jugar malas faenas. Si fallas, saltarán las alarmas.

CORREO ELECTRÓNICO. Va a ser una herramienta fundamental para recibir información, órdenes y fondos para poder comprar en la tienda virtual Clearinghouse.

opciones. Al principio puede resultar algo estresante, pero pronto le pillaremos el gustillo y hasta desearemos que lleguen esos momentos para intentar llegar a una verdad que parece enterrada en una montaña de intereses y mentiras.

Inmersos en esa confusión, nosotros deberemos responder a dos retos: modelar a nuestro personaje para afrontar las diferentes situaciones y dotarlo con el mejor equipo y armamento posible. Aunque no hay perfiles únicos y estancos, podemos encaminarlo a un estilo de juego más de acción si preferimos resolver los problemas en plan comando o más técnico si nos gusta más la infiltración o el espionaje. Es la parte más *RPG* del juego y se puede modificar durante la partida si decidimos aplicar los puntos de experiencia en determinadas habilidades y poderes. Lo más aconsejable es dejar a cero los diez niveles de las características que no se correspondan con nuestro estilo de juego.

La acción es intensa, llena de buenos momentos y, aunque los enemigos a veces no tengan excesivas luces, el juego tiene una dificultad asumible y que va creciendo con inteligencia. Y si el control del personaje y las armas nos planteaban inicialmente algunas dudas, las posibles mejoras de las habilidades son efectivas y se ponen a un nivel aceptable.

Lo que no tiene solución es que no hayan incluido un modo multijugador ni ninguna opción de juego en red. Por la estructura y dimensiones de los escenarios podría haber tenido muchas posibilidades en ambos modos. Seguramente habrá sido por un problema de fechas.

DESPUÉS DE UNAS CUANTAS FASES YA NO TENDREMOS NADA CLARO SI TRABAJAMOS O NO PARA LOS BUENOS

EVALUACIÓN



Las extraordinarias posibilidades y variantes de una historia tan abierta. Más de treinta finales distintos. Se puede jugar de muchas formas.



Que no cuente con un modo de partida en red ni multijugador. El tiempo de decisión en algunas cuestiones importantes es muy limitado.

GRÁFICOS	SONIDO	JUGABILIDAD	DURACIÓN	ON-LINE	RENDIMIENTO
No es de lo mejor que veremos en el género pero no está nada mal. Las texturas a veces tardan un poco en cargar.	No está doblado al castellano, pero los FX y la banda sonora están muy logrados.	Engancha por su historia y es muy entretenido por su acción, aunque no sea excesivamente variada.	Cuenta con más de treinta finales distintos y cada uno de ellos supone unas diez horas de juego... así que bestial.	Aunque el diseño de los escenarios es perfecto para juego en red, no cuenta con modo On-line.	Podrían haber aprovechado para instalar una parte más grande del juego y evitar alguna carga.
8,5	8,5	9,1	9,4	-	8,0



TOTAL

Una aventura intensa con una trama interesante y un desarrollo totalmente abierto.

8,9


ES LA HORA DE LA VENGANZA
EL JUEGO ES SÓLO EL PRINCIPIO.
LOS DIOSES TE TRAICIONARON Y TE QUITARON TODO LO QUE TENÍAS. AHORA, HA LLEGADO EL MOMENTO DE DEVOLVÉRSELO. LUCHA CONTRA ELLOS. ANIQUÍLALOS. RÓBALES SUS VIDAS Y SUS PODERES. Y SÓLO ASÍ TENDRÁS EL PODER SUFICIENTE PARA ENFRENTARTE A ZEUS Y CUMPLIR TU VENGANZA. GOD OF WAR III, LA BATALLA FINAL HA COMENZADO.
GODOFWARGAME.COM
GOD OF WAR III
PS3
PlayStation 3
18
www.pegi.info
"PlayStation", "PLAYSTATION", "PS3" and "ΔOX□" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. "SONY" and are registered trademarks of Sony Corporation. "make.believe" is a trademark of the same company. "Blu-ray Disc" and "BD" are trademarks. God of War III Sony Computer Entertainment America Inc. Published by Sony Computer Entertainment Europe. Developed by Sony Computer Entertainment America Inc. "God of War" is a trademark or a registered trademark of Sony Computer Entertainment America Inc. All rights reserved. Broadband internet service required. Users are responsible for broadband access fees. Charges apply for some content. PlayStation®Network and PlayStation®Store subject to terms of use and not available in all countries and languages. Users under 18 require parental consent.
SONY
make.believe

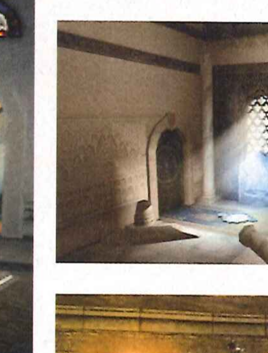












PSP





Género **Plataformas**
Compañía **Ubisoft**
Desarrollador **Ubisoft**
Distribuidor **Ubisoft**
Jugadores
On-line **No**
Texto-doblaje **Castellano**
Grabar Partida **336 KB**
P.V.P. Recomendado **29,95 €**
www.princeofpersiagame.com
12

PRINCE OF PERSIA
LAS ARENAS OLVIDADAS



EL PRÍNCIPE SE VUELVE RETRO

Aunque tenga toques de aventura y combates, la verdadera esencia de este POP son las plataformas.

Tal y como viene siendo habitual, muchos de los títulos de **PS3** reciben su correspondiente conversión a la portátil con mayor o menor éxito dependiendo del caso. En esta ocasión, **PSP** recibe un título completamente distinto al de su hermana mayor, permitiendo así una experiencia distinta y perfectamente compatible con el *POP* de **PS3**.

Saliendo de la tradicional aventura en 3D, **Ubisoft** nos presenta un plataformas puro y duro en *scroll* lateral que cuenta la historia de cómo Azad, tras su aventura en *Las Arenas Del Tiempo*, tiene que huir para salvar a su familia de un terrible demonio. Con la ayuda de las diosas del tiempo adquirimos el poder de adelantar o ralentizar el tiempo. Aunque al contrario de lo que pueda parecer, en este caso no nos servirá para evitar morir al caer a un precipicio, sino que este poder nos ayudará a pasar zonas de saltos, elevar plataformas o mover bloques. La unión de estos elementos no debe llevarnos a pensar que ***Las Arenas Olvidadas*** es un juego sencillo, nada más lejos de la realidad. Conforme avancemos en las distintas fases en las que se divide la historia, vemos cómo la dificultad se eleva a cotas que nos pueden hacer pasarlo muy mal. Esta es la mayor virtud de un juego que también incluye zonas de batalla, aunque éstas no destacan excesivamente ni por su variedad ni por su dificultad. ***Las Arenas Olvidadas*** cuenta también con tres jefes finales, aunque una vez descubierto su punto débil no nos resultará demasiado difícil superarlos.

Si bien el juego no es excesivamente largo, al final de cada fase recibimos una puntuación según distintos baremos en nuestra misión. Acabar las misiones con todos los elixires, en tiempo récord y sin morir, es un verdadero reto sólo a la altura de los jugadores más *hardcore*.

Un plataformas a la antigua usanza que cumple gráficamente más que de sobra y encantará a los que busquen algo distinto.

LA ALTERNATIVA



GOW CHAINS OF OLYMPUS. Una aventura mucho más enfocada a la acción y el combate que la saga POP.

EVALUACIÓN

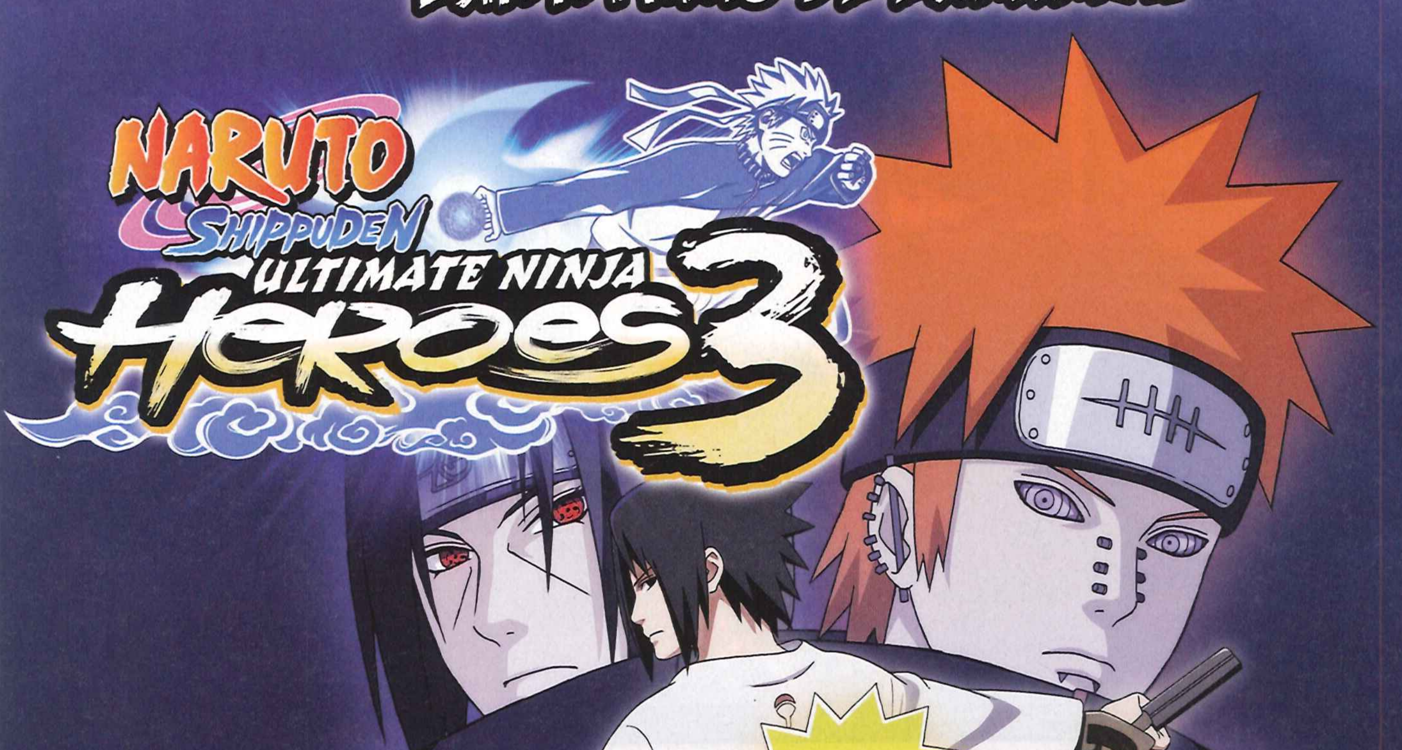
Un título con personalidad propia y bien diferenciado de su homónimo en PS3. Aunque no destaca por su duración, los puzzles y plataformas son un buen reto para los más jugones.

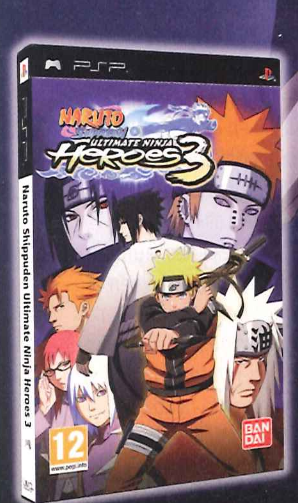
GRÁFICOS	SONIDO	JUGABILIDAD	DURACIÓN	MULTIJUGADOR	TOTAL
8,9	8,5	8,8	8,0	-	8,6

El uso de los poderes del tiempo nos ofrece todo tipo de situaciones para superar las fases.

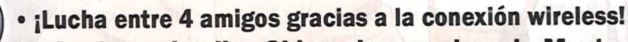
El aspecto menos sólido de un juego que, aunque difícil, no es demasiado largo.

¡¡LA BATALLA ENTRE KONOHA, HEBI Y AKATSUKI ESTÁ A PUNTO DE ESTALLAR!!









- ¡Lucha entre 4 amigos gracias a la conexión wireless!
- ¡Vive los episodios Shippuden en el modo Master Road!
- ¡Nuevos ataques definitivos y movimientos especiales!
- ¡Más de 50 personajes!









www.naruto-videogames.com











TEST

PS3

Género
Acción
Compañía
Namco Bandai
Desarrollador
Volatile Games
Distribuidor
Namco Bandai
Jugadores
On-line
Sí (contenido descargable)
Texto-doblaje
Castellano-Inglés
Trofeos
Sí
Resolución Máxima
720p
Instalable
No
P.V.P. Recomendado
59,95 €
www.deadtorights.com

18

DEAD TO RIGHTS
RETRIBUTION

UN HOMBRE Y UN PERRO BASTANTE CABREADOS

Todo un soplo de aire fresco es lo que ha supuesto este título de **Volatile Games** para **Namco Bandai**. Y es que la «revitalización» de esta saga (nunca demasiado trascendente, todo hay que decirlo) ha dado como resultado uno de los juegos de acción más divertidos que hemos podido probar recientemente, a pesar de sus evidentes fallos y su falta de «brillo», sobre todo si lo comparamos con otros lanzamientos con mucho más nombre.

Jack Slate es el prototipo de policía de las películas americanas, noble y honrado hasta la médula en un mundo corrupto y lleno de traidores. Cuando su padre (también poli, cosa de tradición en la familia, parece ser) es asesinado en acto de servicio por un «capo» del crimen organizado, Jack convierte lo que hasta el momento era un asunto profesional en algo personal, y se dedicará, a lo largo de varios niveles y en compañía de su fiel malamute *Shadow*, a limpiar las calles de *Grant City* de todo tipo de chusma.

Reconozcámoslo: Jack no es un tipo muy sutil en lo que respecta a sus métodos policiales. Su arma más importante es, sin duda, su catálogo de golpes cuerpo a cuerpo, de tamaño similar al diámetro de sus brazos (hay que ver lo que se machaca en el gimnasio el chaval). Acabar con los enemigos de esta manera es, además de divertido, nada complicado, ya que sólo son necesarios dos botones del mando (golpe rápido y fuerte) para realizar todo tipo de *combos*, desarmar al enemigo o efectuar uno de los espectaculares movimientos finales, en los que alguna parte de la anatomía del enemigo suele crujir indicando nada bueno para el susodicho delincuente. Las armas de fuego también están presentes, aunque no siempre, y su mecánica se basa en el uso de los elementos del escenario para cubrirse de los disparos de los enemigos.

Por último, pero no menos importante, Jack cuenta también con la ayuda de su fiel compañero canino, al que podremos controlar directamente durante algunos segmentos del juego y observar maravillados cómo acaba con los enemigos saltando sobre ellos (más concretamente directo a la yugular, que el perro entiende de anatomía humana).

SE TRATA DE UN TÍTULO SIN MÁS PRETENSIÓN QUE LA DE DIVERTIR, Y ES ALGO QUE CONSIGUE CON CRECES

LA ALTERNATIVA



LOST PLANET 2
Otro shooter en tercera persona, aunque enfocado al multijugador, y sin perro.



Algunos de los objetivos a cumplir durante las variadas misiones nos enfrentarán a una cuenta atrás.



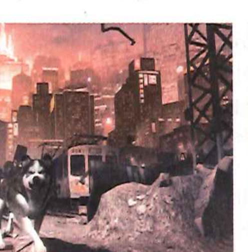
Los movimientos finales con los que podremos despachar a los enemigos son de una crudeza visual bastante elevada.



Llegados a cierto punto de la aventura, ni siquiera los cuerpos de policía estarán del lado de la ley.

Sabías que...

Dos entregas para PlayStation 2 y una más para PSP componen hasta el momento la saga Dead To Rights, que debutó en el año 2003.





EL MEJOR AMIGO DEL POLI

Shadow, el perro que acompaña a Jack durante sus aventuras, atacará a los enemigos que se encuentren en los alrededores, aunque habrá que tener cuidado y retirarlo a tiempo para que no caiga derribado en medio de la batalla.

EVALUACIÓN



Cuenta con todos los elementos que se le pueden pedir a un juego de acción, y su desarrollo es intenso y variado.



Sería de agradecer que los programadores hubieran incluido algún tipo de opción multijugador... ¿Lucha de perros tal vez?

GRÁFICOS	SONIDO	JUGABILIDAD	DURACIÓN	ON-LINE	RENDIMIENTO	TOTAL
A pesar de que el diseño de los enemigos es algo tosco, en general es un apartado bien resuelto.	Sin destacar especialmente (salvo por los ladridos de Shadow), cumple con su cometido.	El poder destructivo de la pareja y la personalidad de Jack aumentan la diversión del juego.	No te llevará más de ocho o diez horas acabar con el juego, aunque hay secretos ocultos.	Ya se encuentra disponible el primer contenido descargable, y se espera más en el futuro.	Técnicamente se nota el salto de generación, aunque tampoco explota al máximo la consola.	Sin armar mucho ruido, DTRR llega para colmar las ansias de acción de los fans del género.
8,5	8,3	8,6	8,2	-	8,0	8,4







El diseño de los enemigos es uno de los apartados más destacados del juego por su originalidad.









Género
RPG de Acción
Compañía
Square Enix
Desarrollador
Cavia Inc.
Distribuidor
Koch Media
Jugadores
On-line
Sí (contenido descargable)
Texto-doblaje
Inglés
Trofeos
Sí
Resolución Máxima
720p
Instalable
No
P.V.P. Recomendado
59,95 €
www.niergame.com
18

NIER



UNA MEZCLA A MEDIO HACER

Poco hemos tenido que esperar para que llegue a nuestro país la penúltima producción de **Square Enix**, una que poco tiene que ver con los grandes lanzamientos de la compañía, y que encaja más bien con esos extraños «experimentos» que de vez en cuando se marca la legendaria desarrolladora, aunque en esta ocasión el mérito del proyecto hay que atribuirselo a los programadores de **Cavia Inc.**, que con anterioridad ya habían visitado las consolas de **Sony** (más concretamente **PlayStation 2**) con las dos entregas de *Drakengard*.

Este ***Nier*** intenta por todos los medios labrarse una personalidad propia a base de presentar conceptos un tanto extraños al jugador. Empecemos por la ambientación: durante los primeros minutos del juego, la acción se desarrolla en una ciudad contemporánea, pero muy pronto el argumento da un gran salto en el futuro, momento en el que viviremos el grueso de la aventura. Sin embargo, no pienses en grandes urbes ni armas de última tecnología, pues la mayoría de los escenarios bien podrían pasar por medievales.

Una historia también bastante original (con terribles enfermedades de por medio y secundarios de lujo, como un libro parlante) acompaña a un desarrollo que es complicado definir. La mayor parte del tiempo, este ***Nier*** se desarrolla como un juego de acción en tercera persona: el protagonista, armado con una espada, tendrá que ir explorando grandes escenarios abiertos y algunas mazmorras llenas de enemigos en pos de alguna de las misiones que se le hayan encargado. El sistema de combate se basa en los *combos* con la espada mencionada, pero hay que señalar que se encuentra a años luz en cuanto a posibilidades y diversión del que se puede disfrutar en otros títulos como *Devil May Cry* o similares. Además, el uso de todo tipo de hechizos también estará presente, y en algunos momentos del juego parece que nos encontremos ante un juego de disparos con perspectiva cenital, algo que en cierta medida ayuda a mejorar el ritmo del juego.

Los elementos de *RPG* vienen de la mano de la subida de nivel de nuestro héroe, la mejora de las armas y los hechizos, y la cantidad de misiones alternativas a completar que nos encargarán los personajes secundarios (y que incluyen algunas actividades en forma de minijuegos, como pescar o cultivar). Hasta podremos encontrar algunos segmentos de plataformas en momentos determinados.

Sin embargo, el verdadero problema de ***Nier***, el que lo lastra hasta casi la mediocridad es la superficialidad de todos y cada uno de sus elementos, que hacen bueno el dicho de «quien mucho abarca, poco aprieta...». Ni como *RPG*, ni como juego de acción, ni como aventura pasa del mínimo exigible en **PS3**.

LA ALTERNATIVA



FOLKLORE
El juego de Game Republic es otro título único del catálogo de PS3.

El libro parlante que nos acompaña durante la aventura es la fuente de la magia.

Sabías que...

El juego ha conseguido encaramarse a la primera posición de las listas de ventas en su país de origen durante la semana de su lanzamiento.

EL JUEGO SE DEBATE ENTRE VARIOS ESTILOS SIN CENTRARSE EN NINGUNO

CONOCE LA HISTORIA

Square Enix ha anunciado el lanzamiento de tres volúmenes del cómic basado en la historia de Nier, y que amplía el universo de la misma. Si te interesa, puedes verlo en la página oficial del juego www.niergame.com.

El protagonista podrá ir mejorando las armas y forjando otras nuevas gracias al herrero que habita en el pueblo. Le harán falta materiales.

EVALUACIÓN



El juego no se parece a las anteriores producciones de la compañía, y presenta un argumento bastante original.



La falta de dirección y definición en cuanto a su sistema de juego puede hacer que pierdas el interés antes de tiempo.

GRÁFICOS	SONIDO	JUGABILIDAD	DURACIÓN	ON-LINE	RENDIMIENTO	TOTAL
Aparte de algunos enemigos, el juego no destaca por su belleza en ninguno de sus apartados.	La BSO es uno de los elementos más trabajados del juego, con composiciones muy conseguidas.	Aunque no es complicado pillarle el «tranquillo», el ritmo de juego no está bien ajustado.	Sus horas de juego son más bien escasas, aunque puedes volver una segunda y tercera vez.	Se acaba de anunciar el contenido descargable «El mundo de los receptáculos vacuos».	No aprovecha, ni de lejos, las capacidades de la consola, sobre todo viendo a «hermanos» como FFXIII.	Alabamos su originalidad, pero hace falta algo más para triunfar en este competitivo mundo.
7,6	8,8	7,7	7,8	-	7,0	7,7















Género **Conducción**
Compañía **Codemasters**
Desarrollador **Codemasters**
Distribuidor **Codemasters**
Jugadores  **x8**
On-line **Sí**
Texto-doblaje **Castellano**
Trofeos **Sí**
Resolución Máxima **720p**
Instalable **No**
P.V.P. Recomendado **29,95€**
www.codemasters.com
7

RACE DRIVER GRID RELOADED





NUEVOS COCHES Y ALGO MÁS

Hace un par de años, **Codemasters** sorprendió a propios y extraños con el lanzamiento de un nuevo título dentro de su veterana franquicia *Race Driver*, que con el subtítulo de *GRID* revolucionó lo que se había experimentado hasta el momento en la serie. Ésta siempre se había caracterizado por un grado de semejanza con la realidad muy elevado, lo que había provocado que estuviera reservada sólo para los más fanáticos de la simulación.

Pero esta nueva entrega era completamente diferente, se había hecho mucho más accesible; además, presentaba uno de los apartados gráficos más potentes de la época dentro de su género y no dejaba lugar al aburrimiento. Incluso hoy, con la cantidad de juegos de coches que han aparecido, sigue aguantando muy bien las comparaciones. Mediante un desarrollo no lineal, el juego nos proponía convertirnos en un piloto profesional de carreras e ir subiendo escalafones en la competición mundial de élite. Asimismo, en cualquier momento podías elegir entre varias pruebas diferentes la que más te gustase, ambientadas en circuitos reales y en algunas de las ciudades más representativas del planeta. La gran mayoría de vehículos reales incluidos eran deportivos de última generación, aunque también había lugar para los clásicos.

Ahora, los responsables de **Codemasters** han decidido lanzar la versión *Platinum* del título, pero además del que en su momento se podía comprar en las tiendas, han incluido dos códigos para descargar sendos *packs* desde *PlayStation Store*. Con ellos tendrás acceso a un total de 18 vehículos nuevos, un circuito inédito y nuevos modos multijugador. ¡Más no se puede pedir!

EVALUACIÓN

Uno de los simuladores de conducción más completos del catálogo de PS3 lo es aún más con la incorporación del contenido adicional. Además, la relación calidad-precio es estupenda.



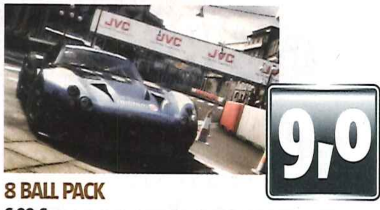




CONTENIDOS DESCARGABLES

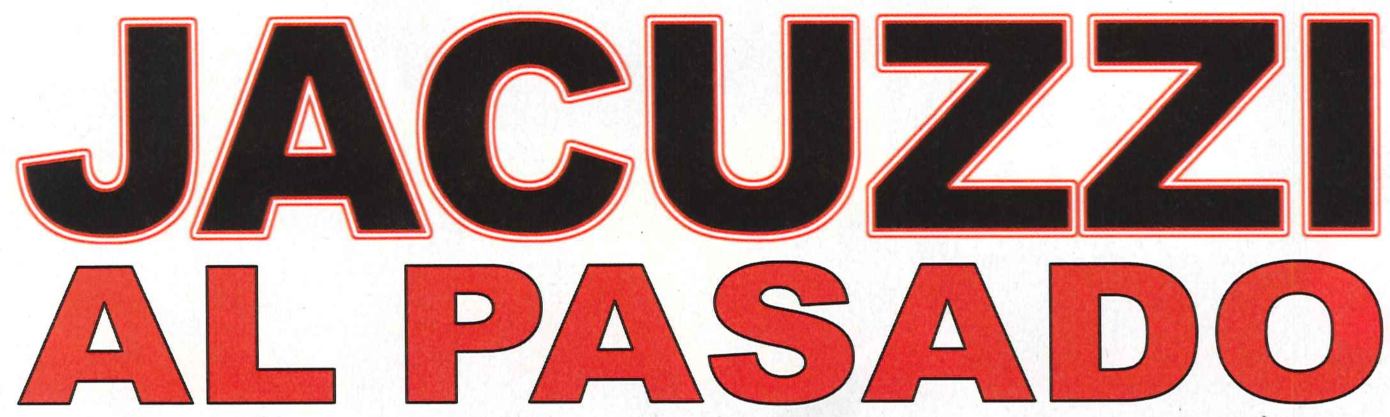


PRESTIGE PACK
6,99 €.
Este contenido adicional descargable incluye un nuevo circuito, el Australian Bathurst, y además diez nuevos bólidos de competición entre los que destacan el Ferrari F430 GTC, Bugatti Veyron, Ferrari F575 GTC Mercedes SLR McLaren 722, Lotus 2-Eleven y Lamborghini Gallardo GT.



8 BALL PACK
6,99 €.
El segundo pack de contenido adicional para el juego de Codemasters incluye un nuevo modo de juego On-line, llamado Race Day, y los vehículos McLaren F1 GTR, TVR Cerbera Speed 12, Mitsubishi Lancer Evolution X, Honda S2000, Nissan GT-R (S-G2008), VW Nardo, Pontiac Firebird y Volvo C30.

JOHN CUSACK · ROB CORDDRY · CRAIG ROBINSON · CLARK DUKE y CHEVY CHASE



¡OCHENTÍZATE! ENTRA EN FACEBOOK.COM/JACUZZIALPASADO

MÓJATE EL 28 DE MAYO

METRO-GOLDWYN-MAYER PICTURES y UNITED ARTISTS PRESENTAN UNA PRODUCCIÓN NEW CRIME
JOHN CUSACK "HOT TUB TIME MACHINE" ROB CORDDRY CRAIG ROBINSON CLARK DUKE CRISPIN GLOVER LIZZY CAPLAN y CHEVY CHASE
SUPERVISIÓN MUSICAL DANA SANO STEVE PINK MÚSICA DE CHRISTOPHE BECK DISEÑO DE VESTUARIO DAYNA PINK MONTAJE GEORGE FOLSEY JR. A.C.E. JAMES THOMAS
DISEÑO DE PRODUCCIÓN BOB ZIEMBICKI DIRECTOR DE FOTOGRAFÍA JACK GREEN ASC PRODUCTOR EJECUTIVO MICHAEL NELSON PRODUCIDA POR JOHN CUSACK GRACE LOH MATT MOORE
IDEA ORIGINAL DE JOSH HEALD GUIÓN DE JOSH HEALD y SEAN ANDERS & JOHN MORRIS DIRIGIDA POR STEVE PINK





WWW.JACUZZIALPASADO.COM

DeAPlaneta

Antes de enviarles en globo hasta tu base, intenta extraer toda la información posible a los soldados enemigos.

DEMO JUGABLE En PlayStation Store

PSP

Metal Gear Solid
Peace Walker

Kojima no mentía: la nueva aventura de Big Boss para PSP está a la altura de sus gloriosos predecesores.

PRIMERA IMPRESIÓN



NEMESIS
¿El mejor juego jamás facturado en una PSP? Posiblemente. El mes que viene podremos confirmarlo.



Compañía **Konami**
Programador **Kojima Productions**
Género **Tactical Espionage Operations**



Todos aquellos desarrolladores que han estado facturando chicharras en UMD durante estos últimos años, deberían meter la cabeza en un pozo negro tras ver este ***MGS: Peace Walker***. Explotando la **PSP** al 110%, **Kojima Productions** ha logrado no sólo un acabado gráfico a la altura de las versiones de sobremesa, sino que tuvieron en mente, en todo momento, las virtudes y limitaciones que presenta una portátil. Esto se traduce en misiones lo suficientemente breves como para jugarse en un trayecto de metro y posibilidad de jugarlas en cooperativo (con tres amigos) vía *ad hoc* y On-line. Este UMD nos ha chiflado, aunque sólo nos permiten hablar de las cuatro primeras horas de juego (el embargo de información, otro clásico de los *MGS*).

Hideo Kojima se mantiene fiel a su tradición de fusionar hecho históricos con cultura pop. Por ello, no debería sorprenderte si en tus primeras horas con ***MGS: Peace Walker*** te encuentras luchando, codo con codo junto a sandinistas frente a colosales *mechas* cantarines (la tecnología *Vocaloid* dará mucho que hablar... y perdonad el chiste).

Las conversaciones mediante CODEC te proporcionarán toda la información sobre el convulso 1974, cuando la Guerra Fría lejos de enfriarse, bullía entre las junglas de Centroamérica. Allí, en medio de dictaduras y revolucionarios, entre agentes de la CIA y el KGB, arranca la historia de este *Tactical Espionage Operations* (así lo han bautizado, no sin razón, desde **Kojima Productions**) protagonizado por un *Big Boss* desengañado por los sucesos de *MGS 3: Snake Eater*. Aun así, no dudará en reclutar un ejército (con tu ayuda) para defender al indefenso gobierno de Costa Rica.

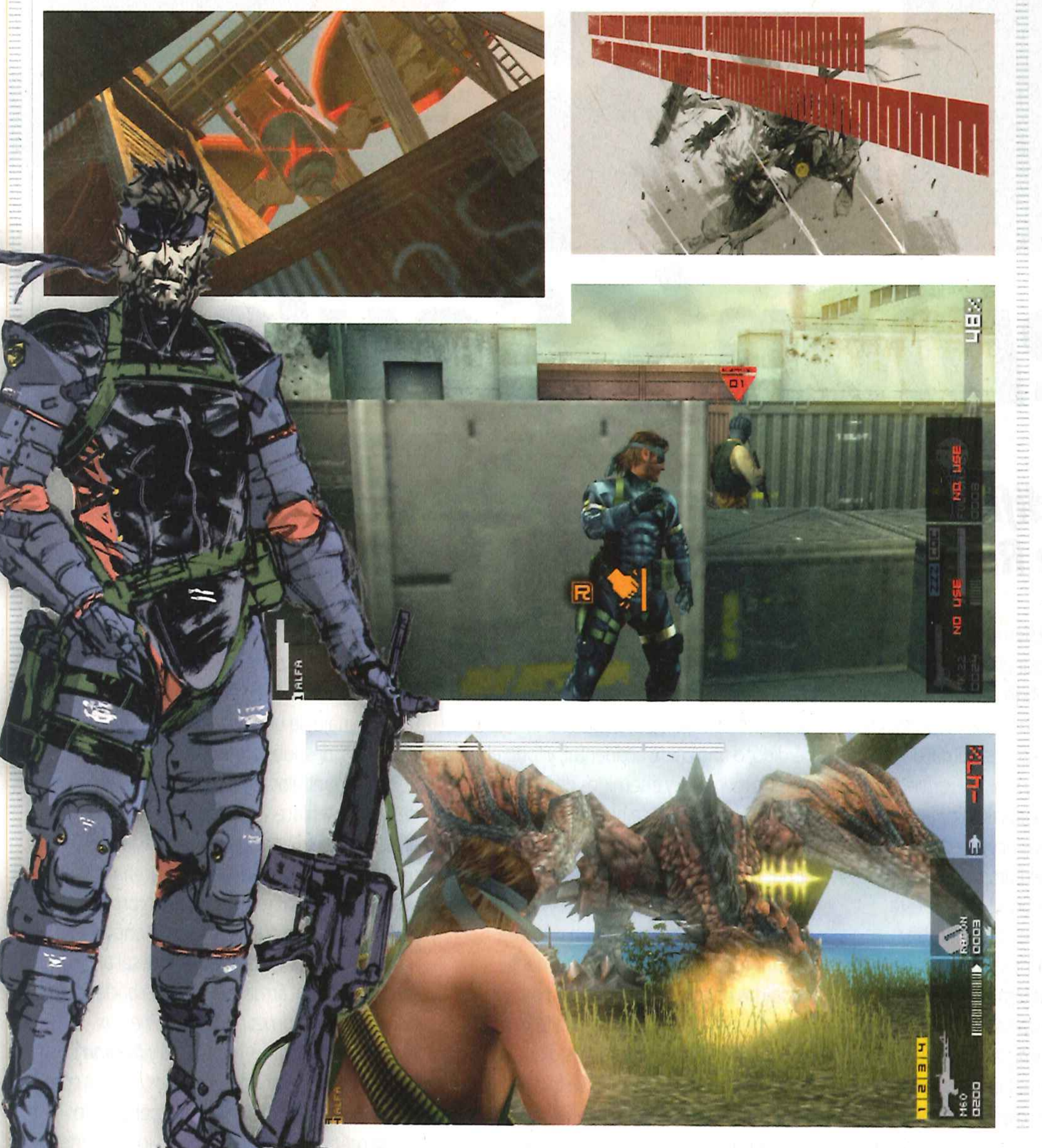
La mecánica de **Peace Walker** no se aleja de la de los anteriores *MGS*: te infiltrarás en bases enemigas, usarás armas y diferentes patrones de camuflaje dependiendo del escenario. Pero el título va mas allá, al recuperar (y optimizar) el reclutamiento de soldados enemigos propuesto en los *MGS Portable Ops*, mediante el secuestro puro y duro. Ya en tu base, podrás asignarles diferentes áreas, dependiendo de su potencial. Unos serán guerreros natos, otros unos ases en materia de espionaje, mientras que otros tantos trabajarán en tu laboratorio para proporcionarte nuevas armas e *items*, y mejorar los ya existentes.

El equilibrio entre acción y estrategia funciona mucho mejor que en los dos anteriores *MGS* para **PSP**. Nunca llega a ser cansino, de hecho disfrutarás como un enano viendo cómo tu *Mother Base* crece en tamaño a medida que vas avanzando en una trama delirante que incluye multitud de referencias a sucesos pasados (y futuros) dentro de la mitología *Metal Gear*.

Y un detalle simpático: el UMD te permite instalar parte del juego (320 MB ó 880 MB) en la **PSP**, lo que acelera los tiempos de carga. Una característica más que demuestra que donde otros se han estrellado, Kojima y sus muchachos dan en el clavo.

MOTHER BASE

Los hombres que has secuestrado trabajarán para ti desde esta plataforma marina en todas las tareas que les hayas asignado. Desde aquí podrás intercambiar tropas con otros jugadores, enviar items a amigos o seleccionar cuidadosamente el armamento y camuflaje más indicado para cada misión.



Ni el parche ni la edad han hecho mella en Big Boss... el tío es capaz de permanecer colgado de un puente como si nada.



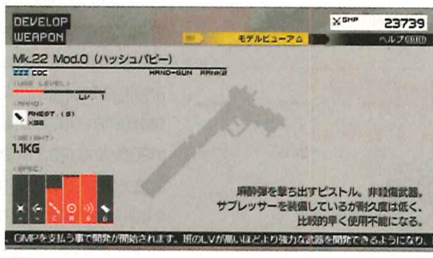
A medida que vayan aumentando tus tropas en número y experiencia, podrás ir añadiendo nuevos módulos a tu Mother Base y, con ello, acceder a nuevas opciones de juego.



Para reclutar tropas, nada mejor que dejar K.O. a los soldados y enviarles a tu base mediante el método Fulton. También irán para allá los prisioneros que liberes.



Destina a cada nuevo fichaje a un área diferente de la base, dependiendo de sus habilidades: soldados, ingenieros, espías, médicos... incluso cocineros.



Potencia el área de I+D y desarrollarán nuevas armas e items que te salvarán el cuello en más de una ocasión. El RPG es indispensable para acabar con los tanques.



Claves

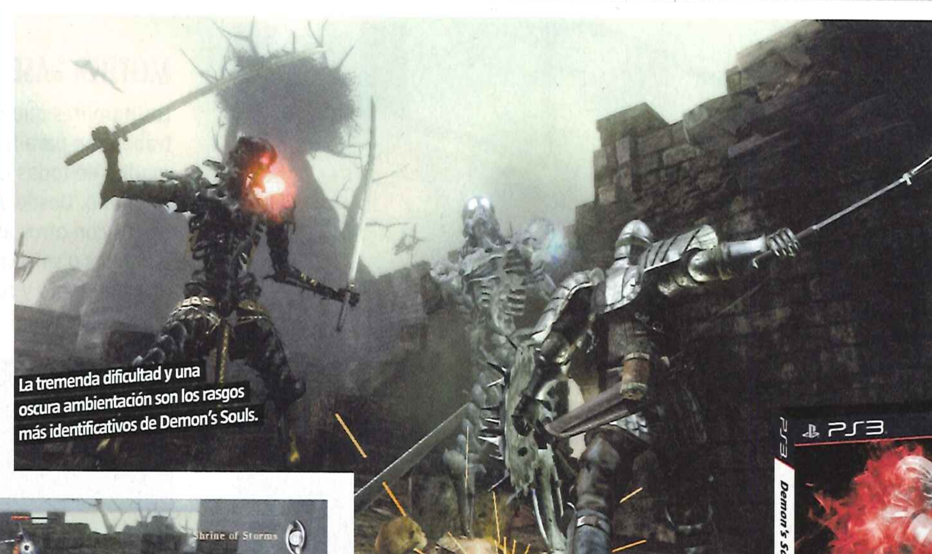
1 La versión japonesa incorpora publicidad tan abundante como surrealista (¿Existía el desodorante AXE en plenos años 70?). ¿Sucederá lo mismo con el UMD occidental?



2 Kojima continúa su romance con la saga Assassin's Creed. Aquí, Solid Snake realiza un salto al pajar, un homenaje bastante evidente a los dos juegos de Ubisoft.







La tremenda dificultad y una oscura ambientación son los rasgos más identificativos de Demon's Souls.

¡EDICIÓN PARA COLECCIONISTAS A UN PRECIO IRRESISTIBLE!

Para disfrutar al máximo con Demon's Souls nada mejor que la edición Black Phantom. Por 59,99 €, tan sólo 5 € más que la edición clásica, te llevarás la banda sonora, un libro de arte y una guía completa.

Demon's Souls

Oscuro, difícil, amenazante y competitivo... La experiencia hardcore RPG que los usuarios de PS3 estaban esperando.



PS3

PRIMERA IMPRESIÓN



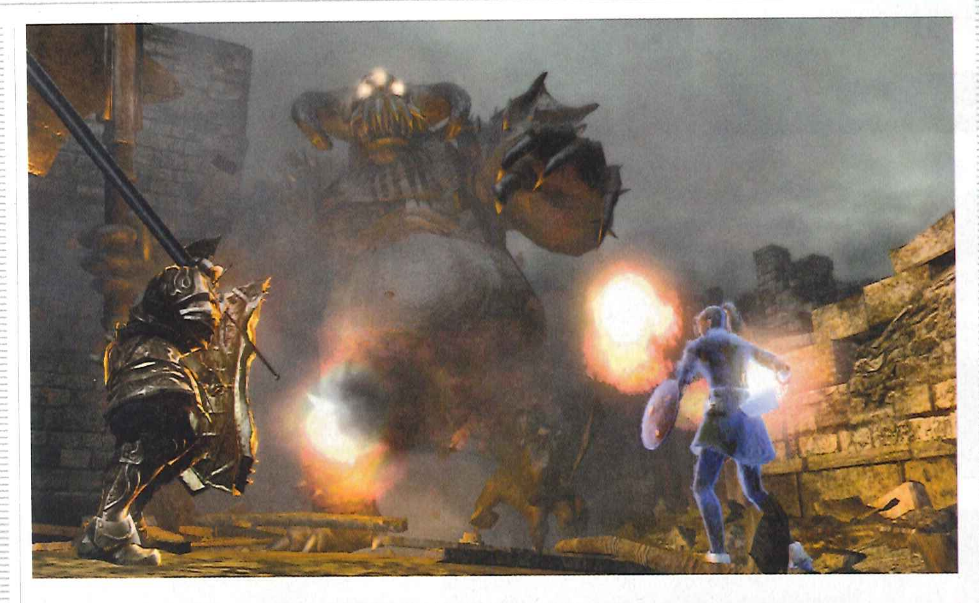
THE ELF
Una vez habituado a su altísima dificultad se manifiesta como uno de los grandes juegos de PlayStation 3.

Imposible
★★★★★

Compañía **Namco Bandai**
Programador **From Software**
Género **Action RPG**

A LA VENTA EL **25** DE JUNIO

From Software siempre se ha caracterizado por elaborar juegos diferentes, a caballo entre la genialidad y la locura. Muchos han reconocido en ***Demon's Souls*** al sucesor espiritual de títulos legendarios como *King's Field, Evergrace* o *Eternal Ring* pero os podemos confirmar que el lanzamiento que nos ocupa es su mayor y mejor creación. Desde Europa intentábamos analizar fríamente las bondades de esta presunta e inalcanzable obra maestra/ juego de culto y ardíamos en deseos de que apareciera en nuestro territorio sin recurrir a la importación. Ahora sabemos que por fin llegará ese día gracias a **Namco Bandai**. **From Software** ha engalanado su ambiciosa creación con un desarrollo abierto no lineal, flexible para el jugador y con unos escenarios muy bien construidos, de proporciones considerables y con una meritoria atención al detalle. La banda sonora también se encarga de acentuar magistralmente la sensación de depresión, terror y desasosiego que paso a relataros a continuación... Una cosa os debe quedar clara, ***Demon's Souls*** no es un *Action RPG* accesible, es posiblemente el juego más difícil con el que os hayáis enfrentado en muchísimo tiempo. Un simple combate perdido, o una caída accidental, y todo el camino recorrido y enemigos derrotados hasta ese momento se habrán perdido. Tendréis que comenzar de nuevo y sin las almas que habíais conseguido hasta ese instante. Eso sí, si retornáis al mismo punto en el que perdisteis la vida una mancha de sangre con las almas anteriormente recogidas os estará esperando, una pequeña recompensa en el cruel e inhóspito reino de *Boletaria*. Es tan duro e injusto que no tiene opción de pausa, pero disfrutarás de las victorias como nunca porque detrás de cada esquina te espera la muerte. El balance riesgo/recompensa no siempre será el esperado, aunque merecerá la pena jugarse el cuello ya que la experiencia es tan buena que jugarás y jugarás sin importarte las veces que caigas. Así es ***Demon's Souls***, un ejercicio de concentración, cautela y nervios de acero desde el mismo inicio, ¿o acaso recordáis algún otro título en el que perdierais la vida durante el tutorial? Comenzaréis creando un personaje de una de las diez clases existentes, después presenciaréis un prólogo de bellas pantallas estáticas y el tutorial de fatal desenlace. Ya estáis en el Nexo, la única zona segura del juego, desde la que podréis acceder a los diferentes escenarios de *Boletaria*, subir de nivel, conversar con otros personajes, comprar, reparar o potenciar armas y muchas cosas más. Ahora sal al mundo exterior, ármate de mucha paciencia y acaba con el primer *final boss: Phalanx*. Te aseguro que para entonces tú y ***Demon's Souls*** seréis inseparables. Además, cuenta con un revolucionario modo On-line persistente: desde mensajes escritos en el suelo por parte de la comunidad y manchas de sangre que reproducen los últimos segundos de vida de otros jugadores, hasta un modo cooperativo para acabar con jefes finales y visitas a mundos paralelos de otros usuarios. Algo muy grande está a punto de suceder en tu **PS3**...



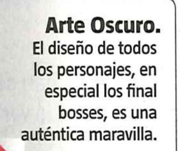












MIL DETALLES A TENER EN CUENTA

Crea a tu personaje eligiendo entre diez clases (soldado, caballero, cazador, sacerdote, mago, vagabundo, bárbaro, ladrón, caballero templario o realeza) y dótale del aspecto físico que tú quieras. Durante el juego vigila el estado de tu inventario, el peso de tu equipo e items, número de almas, medidores de salud, magia y resistencia... y, algo muy importante, la tendencia mundial.

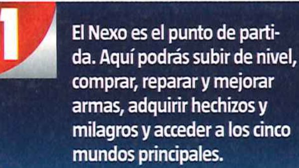
Al final del tutorial nos enfrentaremos al final boss Vanguard. No os preocupéis si sois abatidos con facilidad, así es Demon's Souls...



Nada más aparecer en el primer mundo, el Palacio de Boletaria, tendremos que acabar con unos cuantos Dreglings.

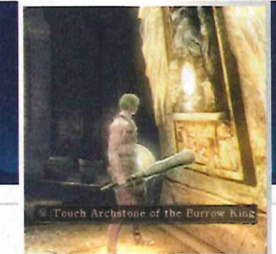
Arte Oscuro. El diseño de todos los personajes, en especial los final bosses, es una auténtica maravilla.





El Nexo es el punto de partida. Aquí podrás subir de nivel, comprar, reparar y mejorar armas, adquirir hechizos y milagros y acceder a los cinco mundos principales.







Los arcos de piedra nos conectarán con los cinco mundos: Boletarian Palace, Stonefang Tunnel, Tower Of Latria, Shrine Of Storms y Valley Of Defilement.





No basta con ser el más rápido. Con los potenciadores tendrás que intentar convertir a tus contrincantes en chatarra.

VERSIÓN BETA

PS3

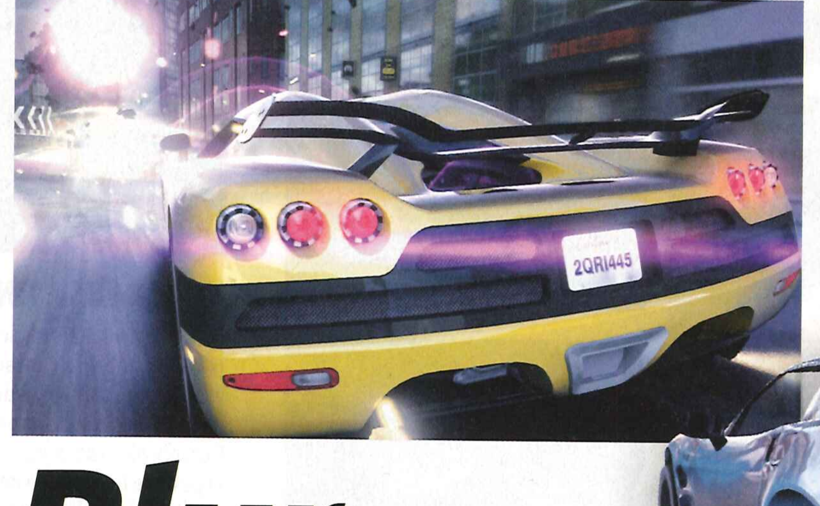
PRIMERA IMPRESIÓN



JOHN TONES
Un trepidante arcade de carreras, accesible pero potente, digno heredero de los Project Gotham.

Implacable ★★★☆☆

Compañía **Activision**
Programador **Bizarre Creations**
Género **Conducción**



La descarga es el mejor potenciador ofensivo: un proyectil teledirigido que rara vez falla.

Blur

Bizarre Creations se distancia aún más de la simulación automovilística

Y no es que los juegos de la serie *Project Gotham* fueran un prodigio de realismo, pero esta serie exclusiva de las consolas de **Microsoft**, y que encumbró a **Bizarre Creations**, mantuvo siempre un delicado equilibrio (sin duda, motivo de su éxito) entre la conducción *arcade* (no se avanzaba en el juego por ganar carreras, sino por conducir con clase y espectacularidad) y una exquisita atención al detalle de vehículos, escenarios y sensaciones fuertes. En ***Blur***, sin embargo, han decidido inclinar la balanza hacia la vertiente *arcade* de la conducción, y el resultado es poco menos que un *Mario Kart* hiperrealista. Todas las carreras están basadas en la recogida y empleo de *power ups* o potenciadores, y su manejo y optimización (se pueden recoger tres y usarlos del modo más conveniente) suponen, en mayor grado que la velocidad o la agresividad, la clave para sobrevivir en los peligrosos circuitos de ***Blur***. El juego plantea con cada bloque de carreras una serie de desafíos (en un estilo similar a *Project Gotham*) que irán desbloqueando nuevos niveles y mejoras en los vehículos. Habrá que repetir tramos tanto para perfeccionar las marcas como para sumar puntos en los desafíos propuestos.

Hay cuatro modos, todos ellos familiares para el jugador ducho en el género (carrera, destrucción, puntos de control y uno contra uno) y un potente modo multijugador, Off line para cuatro jugadores a pantalla partida y On-line para 20 simultáneamente.



Claves



1 Tienes un total de ocho potenciadores, tanto ofensivos como defensivos, y que te ayudarán a sobrevivir en las carreras: Mina, Descarga, Rayo, Nitro, Empujón, Escudo, Proyectil y Reparación.





2 Cada escenario precisa un tipo de coche distinto. En Blur todos los vehículos son reales y pertenecen a marcas auténticas: BMW, Audi, Renault, y hasta 50 modelos distintos de transporte.




16
www.pegi.info
PlayStation Network
¿TIENES LO QUE HAY QUE TENER PARA SER LÍDER DE 256 SOLDADOS?
MAG
EL JUEGO ES SÓLO EL PRINCIPIO
Esto no es sólo otro "Shooter". Esto es una guerra a escala real donde pueden participar hasta 256 jugadores reales por partida. Esto es un campo de batalla donde la muerte te puede sorprender en cualquier momento. Este es el sitio donde tienes que ganar para liderar la brigada, la sección o el ejército entero. Esto es MAG. ¿Quieres ser el líder? Empieza a serlo ahora mismo.
www.mag.com
PS3
PlayStation 3
SONY
make.believe



Si lanzas un hechizo Expelliarmus desarmarás a tu oponente y quedará indefenso sin su varita.

PS3 PSP

PRIMERA IMPRESIÓN



ANNA
Por fin el mundo de Harry Potter desde el punto de vista Lego. Sin duda, es toda una delicia jugable y visual.

Abracadabra
★★★★☆

Compañía **Warner Bros. Interactive**
Programador **Traveller's Tales**
Género **Aventura/ Plataformas**



LEGO Harry Potter Años 1-4

El mundo del aprendiz de mago regresa con sencillez e ingenio gracias a Lego

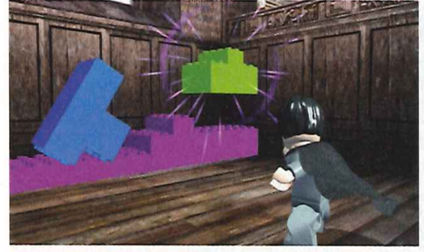
Sin coincidir con ninguna película de estreno (la última, *Las Reliquias De La Muerte I*, se prevé que se estrene en el mes de noviembre), la franquicia **Lego** se atreve con el aprendiz de mago para adaptar su universo como ya lo hiciera con *Batman, Indiana Jones* o *Star Wars*. Y el resultado es un juego incluso más divertido, variado y completo que cualquier otra entrega de *Harry Potter* aparecida hasta la fecha. Y es que, el delirio de **EA** en transformar las andanzas de Harry, Hermione, Ron y Cía. en una aventura tipo *Sandbox* ha sido -en mi opinión- una lacra para aquellos que amamos las primeras ediciones basadas en una jugabilidad más plataformera, donde se daba importancia al trabajo en equipo entre los protagonistas...
Por eso, este ***Lego Harry Potter*** tiene triple encanto: primero, porque abarca las cuatro primeras novelas de J.K. Rowling; segundo, porque recupera la esencia de las plataformas, los *puzzles*, la cooperación...; y, tercero, porque su estética **Lego** es la más entrañable del mundo de los videojuegos.

MAGIA Y HECHICERÍA

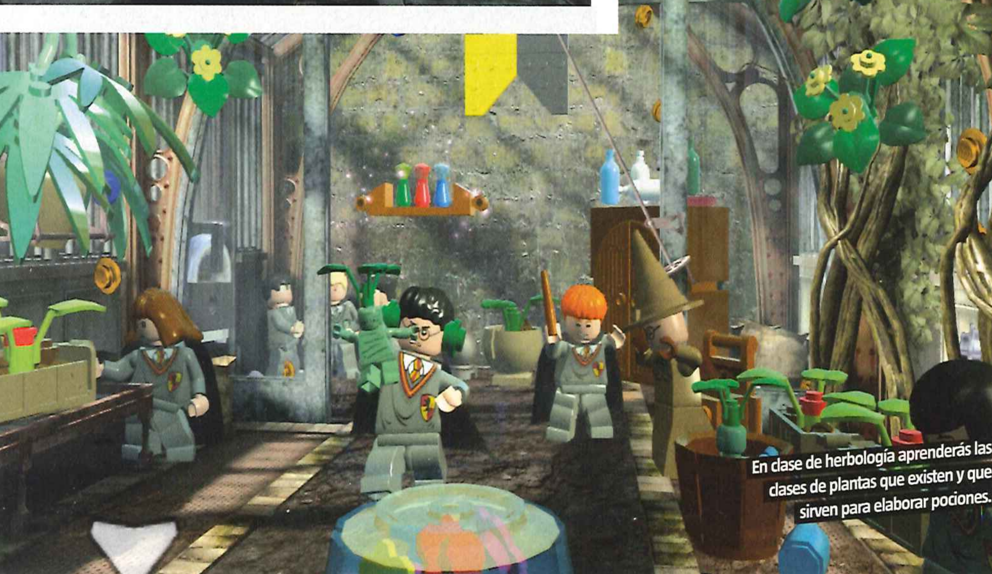
Si ya has jugado a otros títulos **Lego**, más o menos podrás hacerte una idea de la mecánica del título, pero lo que lo hace diferente a los demás es, evidentemente, su temática. Así pues, tendrás que comprar «material escolar mágico» en la Calle *Diagon*, adentrarte en el bosque prohibido, visitar el pueblo *Hogsmeade*, acudir a clases de pociones, participar en los partidos de *Quidditch*, inspeccionar el Castillo... Vamos, revivirás paso a paso todo lo que Harry y sus amigos hicieron en sus primeros cuatro años en *Hogwarts*. Controlando a Potter, Ron y Hermione (podrás escoger libremente de entre 100 personajes - Hagrid, Dumbledore, Sirius Black...-, los tres que quieras manejar) deberás hacer que trabajen en equipo para abrirse paso entre los desafíos que se presenten. Cada uno posee unas habilidades diferentes, por lo que dependiendo del reto unos serán más aconsejables que otros. Así, por ejemplo, Hermione al ser la listilla del grupo, al principio será la que sepa invocar hechizos más poderosos hasta que Ron y Potter los aprendan; Potter sabe manejar la escoba como nadie y Ron es... ¡un desastre! Pero tiene a su roedora mascota Scabbers, capaz de acceder a lugares de difícil acceso para los humanos, por lo que será muy útil su ayuda para abrir puertas y activar palancas.

Por supuesto no faltarán las construcciones mágicas, que para eso es un juego **Lego**... Que un puente de piezas está derruido, lanza un hechizo *Reparo* y se arreglará por «arte de magia», que te hace falta una plataforma para subir a una planta más elevada, evoca *Accio* y podrás mover una pieza pesada donde te haga falta... El mundo de Harry Potter regresa con sencillez e ingenio. ○


Para elaborar las pociones, previamente deberás buscar en las instalaciones de Hogwarts los ingredientes requeridos.



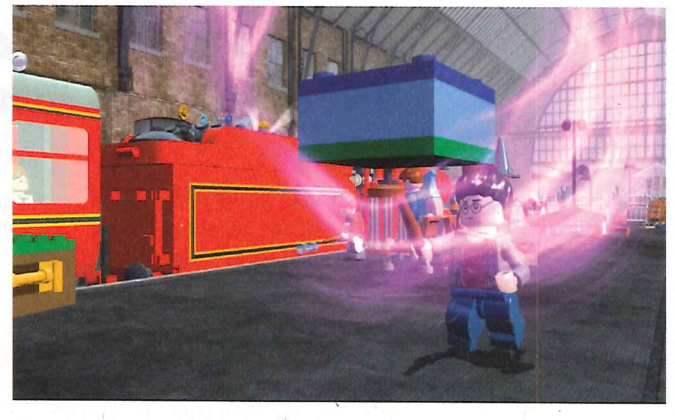



En clase de herbología aprenderás las clases de plantas que existen y que sirven para elaborar pociones.








Evidentemente, uno de los puntos fuertes de esta entrega son las construcciones mágicas: con Reparo podrás reconstruir puentes de piezas Lego derruidos, mover piezas pesadas con Accio... A lo largo de la aventura irás aprendiendo estos y muchos otros hechizos.

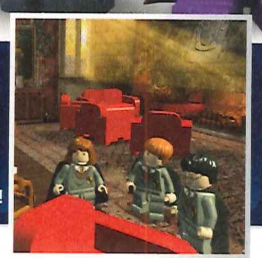


Claves

1 Como es lógico, y siguiendo el hilo argumental de los libros, Harry deberá entrenar con su escoba para ser el más rápido cazador de la snitch en los partidos de Quidditch que deberá disputar.



2 Según avances, se irán desbloqueando nuevos personajes jugables. Así, comenzarás con Harry, Ron y Hermione, pero más adelante podrás escoger a otros como Snape, Dumbledore... ¡Hasta 100!







PRIMERA IMPRESIÓN



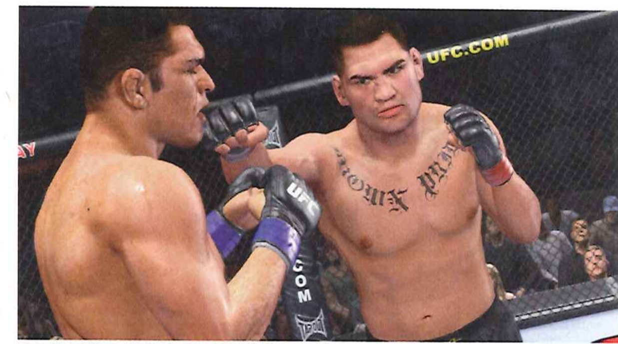
LLOYD
Una interesante opción para aquellos que busquen algo más que el mero teatro encima del ring.

Demoledor
★★★★★

Compañía
THQ
Programador
Yuke's
Género
Lucha



En esta entrega se ha ampliado el número de sumisiones para hacer besar la lona a nuestros rivales.





Un completísimo editor nos permitirá crear a un luchador desde cero, dotarlo de un estilo de lucha y poder emplearlo en los distintos modos de juego.



Aunque el control es sencillo al principio, el gran número de movimientos hará que necesitemos muchas horas para dominarlo a fondo.

UFC Undisputed 2010

Peleas salvajes en el torneo más bestia de artes marciales mixtas del mundo

La saga de lucha basada en el torneo *Ultimate Fighting Championship* vuelve un año más para encandilar a aquellos que busquen algo más que un simple *arcade* de peleas. Porque a diferencia de su directo competidor, *WWE*, la franquicia *UFC* ofrece un simulador de combate fiel en el que la mezcla de una gran cantidad de estilos de lucha le dotan de una profundidad que ya quisieran para sí sus rivales.

Para acrecentar esa sensación de realidad se han conseguido mejoras en el aspecto gráfico, como la recreación de luchadores, los movimientos en golpes y la reacción de los jugadores en las llaves. Además, los golpes quedarán reflejados en los rostros de los luchadores y la sangre quedará marcada en el *ring*.

Aunque todavía sólo hemos podido probar los modos Exhibición y Torneos Personalizados, ***UFC Undisputed 2010*** contará con un amplio abanico de modos de juego entre los que destaca el modo Carrera. Para avanzar en él podremos crear a un personaje mediante un completo editor que nos permitirá personalizar completamente tanto su aspecto físico como los estilos de lucha que mejor se adecúen a nuestra forma de jugar. Al ir conquistando torneos nuestra creación mejorará y podrá adquirir más habilidades para batirnos contra ases del *ring* como Brock Lesnar.

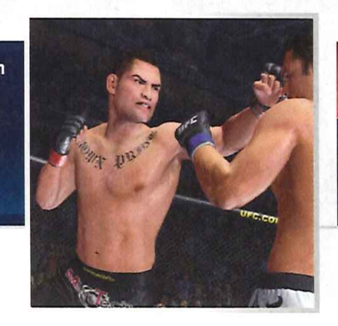
A falta de probar la fluidez del modo On-line, ***UFC Undisputed 2010*** promete convertirse en el título de lucha más salvaje y completo de la temporada.



Claves

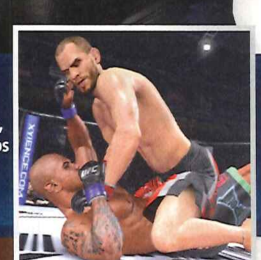


Las mejoras de este año con la inclusión de nuevos luchadores y más estilos de combate perfeccionan una franquicia que cuenta cada día con más adeptos en nuestro país.





Todo el apartado gráfico incluyendo los movimientos de los luchadores, las caídas, los golpes, las llaves y efectos como la sangre o la saliva nos harán sentir como si estuviéramos sobre el ring.



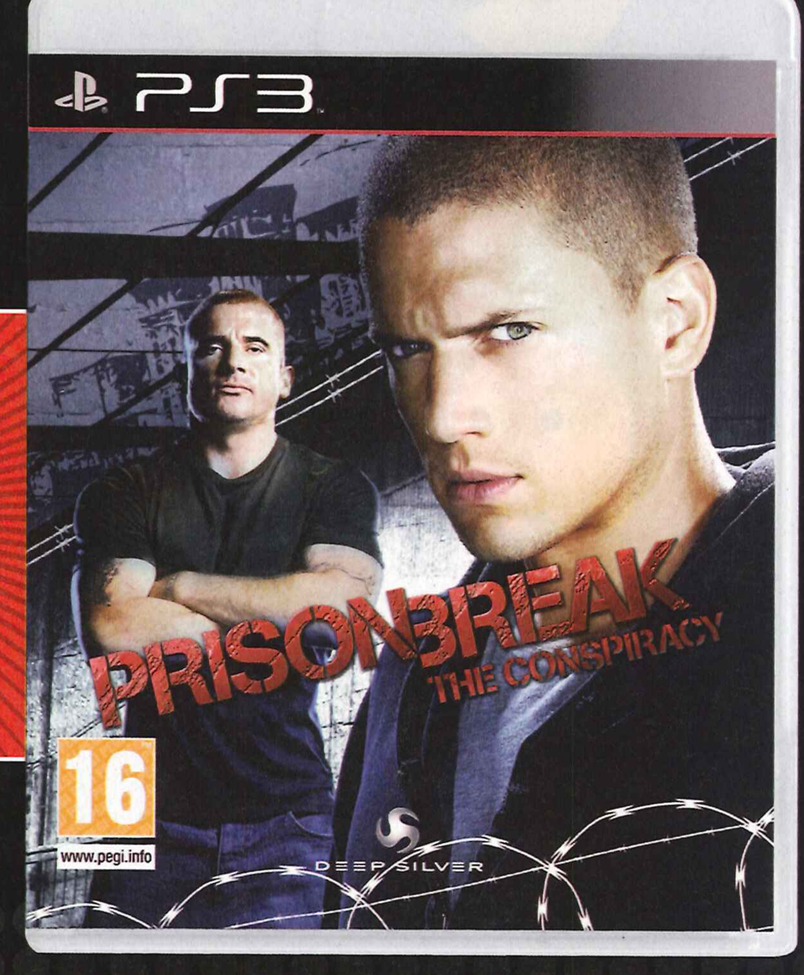


¡PARTIC

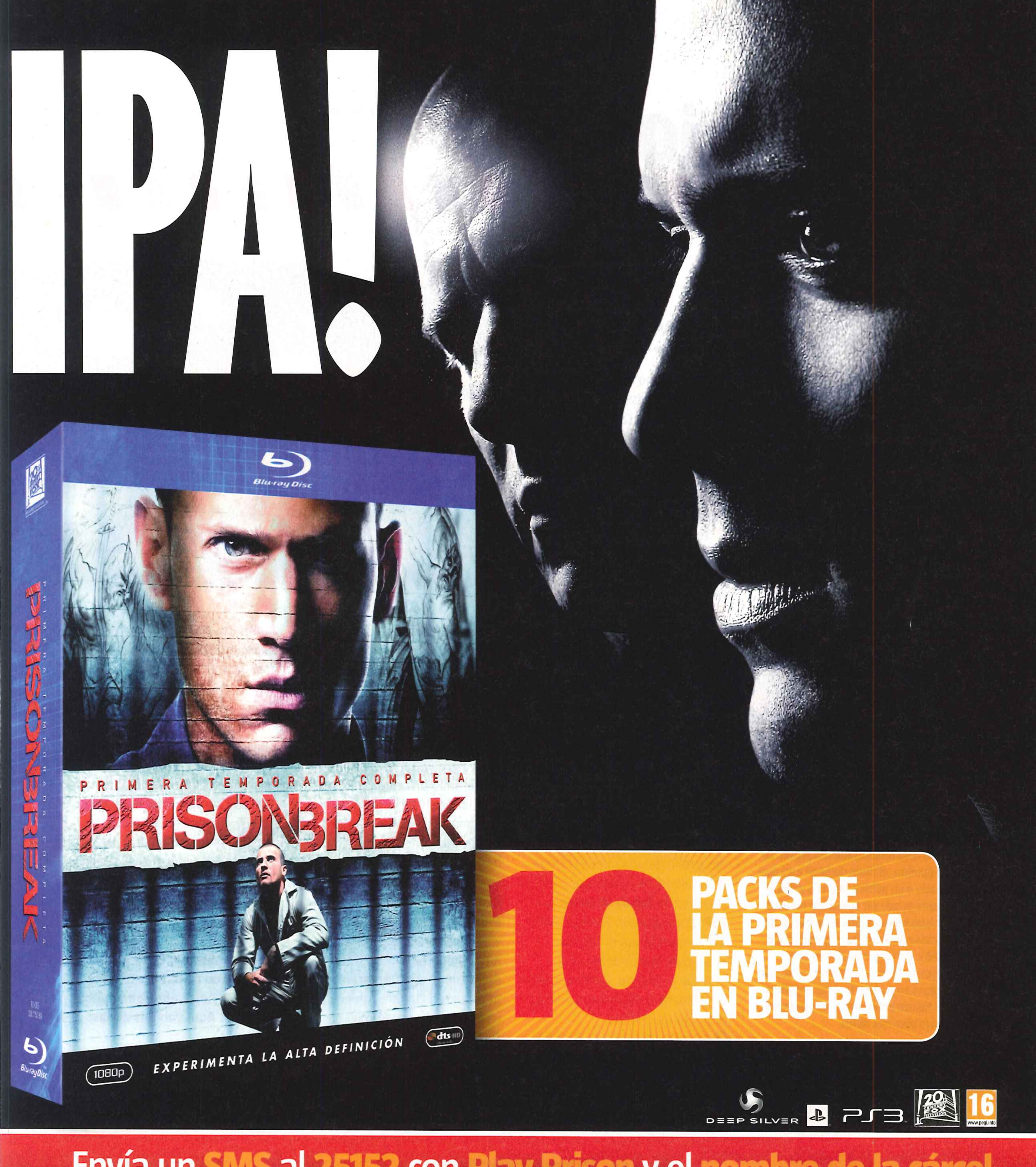
Koch Media y PlayStation® 3 Revista Oficial te dan la oportunidad de conseguir fantásticos premios del fenómeno de masas Prison Break. Si quieres optar a uno de los 10 lotes exclusivos de Juego de PlayStation® 3 + Primera Temporada Completa en formato Blu-ray o a uno de los 20 Juegos de PlayStation® 3, envía un SMS con la respuesta más original antes del 15 de junio de 2010.

PODRÁS GANAR...

30 JUEGOS



¿Cómo te gustaría que se llamara la cárcel donde transcurre el juego?
¡Envíanos el nombre más original que se te ocurra!



Envía un SMS al 25152 con Play Prison y el nombre de la cárcel

¡Los 30 nombres más originales conseguirán los premios!

Ejemplo: Play Prison El Patio del rocaje vivo

Coste del SMS 1,39 € IVA incluido. Servicio prestado por Alterna Project Marketing. 902 210 230. info@eurostar.es.
Concurso válido del 17 de mayo al 15 de junio del 2010. Fallo del jurado el 16 de junio de 2010.
Consultar bases y protección de datos en www.revistaplaystation.com
Concurso organizado por: Koch Media y PlayStation Revista Oficial.

Consultorio

Enviad vuestras consultas a:
Playstation Revista Oficial
C/O'Donnell, 12 28009 Madrid
Escribe «Consultorio Oficial» en una esquina del sobre

O manda un e-mail a:
ps@grupozeta.es
Indicando como asunto:
«Consultorio Oficial»





Si no estás de acuerdo con una nota y crees que hemos sido injustos o benévolos al puntuar un juego, Reversal es tu sección. Haznos saber tu opinión a través de este nuevo apartado.



Yakuza 3: Se nota que adoráis cualquier cosa relacionada con Japón. En mi opinión, el título de Sega está destinado a un público japonés y difícilmente puede ser apreciado fuera de las islas niponas. Su desarrollo es de lo más mecánico (al más puro estilo *JRPG*), y su argumento «culebronesco» y terriblemente complejo sólo logrará engancharte si has jugado a los *Yakuza* anteriores y eres permisivo con lo absurdo. **NERD.**

Nueva entrega de God Of War... para PSP

Hola me llamo Iván y soy seguidor de vuestra revista desde hace mucho tiempo. Quería ver si me podéis aclarar unas dudas:
1 Tengo entendido que la magia de *God Of War* no ha terminado aún y que seguirán adelante con algún *spin-off.* ¿Es eso cierto?
2 Sé que este año va a salir un juego nuevo de *Formula 1*, pero me gustaría saber si la saga *WRC* va a continuar.
3 Segun he leído en Internet el nuevo *Assassin's Creed* tendrá misiones en modo cooperativo. ¿Es eso cierto?
4 Tengo una duda seria en cuanto a los nuevos juegos de carreras que van a salir: ¿*Blur* o *Split/Second*? ¿Cuál me aconsejáis?

IVÁN MARTOS, VÍA E-MAIL.



GOD OF WAR: GHOST OF SPARTA. Aunque aún no se conocen muchos detalles de la nueva entrega de la saga para PSP, Ready At Dawn ya ha distribuido esta imagen del nuevo título protagonizado por Kratos.

1 Como ya dijimos el mes pasado en esta misma sección, **Sony** ha confirmado recientemente el desarrollo de una nueva entrega de la saga *God Of War* por parte de los estudios **Ready At Dawn** para **PSP**, por supuesto. El argumento del juego revelará el trágico pasado de Kratos antes de su ascenso al Olimpo. Ya hemos visto las primeras imágenes y el juego promete muchísimo.
2 Aunque no sabemos cuándo, estamos seguros de que la saga *WRC* va a hacer de nuevo aparición en el mercado, aunque **Evolution Studios** (creadores de *MotorStorm*) no estarán detrás de su desarrollo. **Black Bean** se hizo con los derechos de *WRC* hace unos meses y confirmó que **Milestone**, creadores de los *SBK* y desarrolladores de algunas entregas de *MotoGP*, estaban preparando una nueva entrega del simulador oficial de rallys.
3 Aunque **Ubisoft** no lo ha confirmado oficialm ente, ya se han filtrado algunos detalles sobre la nueva entrega de *Assassin's Creed*. Se llamará ***AC: Brotherhood*** (no será *AC3*) y Ezio volverá a ser el protagonista... junto a una buena cantidad de asesinos que formarán una hermandad On-line con el objetivo de tomar Roma.
4 Ninguno de los dos títulos de conducción que mencionas se acercan demasiado al concepto de simulador. Ambos son bastante fantásticos y pueden ser considerados *arcades*; mientras que ***Blur*** se mantiene en una línea más «clásica» (dentro de lo posible), ***Split/Second*** lleva el concepto de la conducción a un nivel mucho más fantástico. Si tuviéramos que juzgar por sus desarrolladores, tampoco podríamos decidirnos por **Bizarre Creations** (*Project Gotham*) o por **Black Rock** (*PURE*); aunque suene a tópico, lo mejor que puedes hacer para decidirte por uno u otro es probarlos.

Títulos exclusivos para PlayStation 3

¡Buenas! Soy un lector de vuestra revista que actualmente tiene una PSP y está ahorrando para una PS3. Aquí van mis dudas:

1 ¿Qué *pack* de PlayStation 3 Slim me recomendáis para estrenarme en condiciones?



«CÓDIGOS DE PS STORE»

Me compré la edición limitada de *Just Cause 2* y al introducir el código de extras para la *PlayStation Store* tal y como se me indica, me pone que hay un error y que el código ya no es válido... ¿Qué hago? ¿Es porque es de segunda mano?

«PREDO», VIA E-MAIL.

Uno de los grandes problemas de comprar juegos de segunda mano (aparte, lógicamente, del estado físico de los mismos) es que te arriesgas a adquirir un videojuego cuyos extras ya han sido adquiridos en PlayStation Store por otro usuario en una consola diferente. Por regla general, esos códigos pueden utilizarse sólo una vez. Lógicamente, no tienes derecho a reclamar y no vas a poder conseguir esos extras de ninguna forma, a no ser que te compres una edición especial nueva y precintada.

2 ¿Qué títulos exclusivos para PS3 creéis que son los mejores?

NATHAN DRAKE, VÍA E-MAIL.

1 El *pack* más recomendable actualmente es, sin ninguna duda, el que incluye la consola y el grandioso ***God Of War III***, aunque siempre puedes aplacar tu sed de Mundial con el *pack* que incluye el genial ***Copa Mundial de la FIFA: Sudáfrica 2010***.
2 En la actualidad hay una buena cantidad de auténticos juegazos exclusivos para la consola de **Sony**: ***Killzone 2***, ***God Of War III***, ***inFamous***, ***Heavy Rain***, ***Little Big Planet***, ***Metal Gear Solid 4***, ***Uncharted 2***...

Los mejores sandbox para PSP

¡Holaaa! Tengo unas dudas:

1 ¿Qué juegos de género *sandbox* me recomendáis para PSP, que no sean de la saga *GTA*?
2 ¿Creéis que hay posibilidades de que salga *Just Cause 3*?

PEDRO SOLANS, VÍA E-MAIL.

1 Si dejamos de lado todos los *GTA* de **PSP**, poca cosa nos queda... ¿Has probado el nuevo *Chinatown Wars*? Es un concepto de *sandbox* similar al de anteriores entregas, pero con otra perspectiva y nuevas posibilidades. Si no quieres nada que tenga que ver con *GTA*, lo único que podemos recomendarte es ***Gun Showdown*** (que tampoco ofrece una libertad absoluta), ***Driver***...
2 Teniendo en cuenta que el título de **Avalanche** se ha convertido en un nuevo referente del género *sandbox* y que nos ha sorprendido a todos con su inmenso planteamiento y sus casi infinitas posibilidades, no nos extrañaría que Rico Rodriguez volviera a hacer de las suyas en **PlayStation 3**.



EL TEMA DEL MES

¿Qué opinas sobre el nuevo PlayStation Move?

A un paso de meternos dentro de un videojuego

FRANCESC GARCÍA. VÍA E-MAIL.

Aunque de momento se sabe poco, *Move* va a dar un giro inesperado en el mundo de los videojuegos, ya no tendremos que usar un mando, sino que estaremos a un paso menos a lo que sería la Realidad Virtual. Sé que muchos pensaréis que llegará la hora que en vez de usar mando nos metamos dentro del juego... PlayStation se está convirtiendo poco a poco en la Consola Nº 1 del mercado y ahora mismo, con la llegada de *Move*, está a punto de superar a la competencia. Como jugón que soy, si tuviera que elegir juegos para aprovechar el *PS Move*, serían *SOCOM*, *Little Big Planet*, *Bayonetta*, *Killzone2*, *Battlefield Bad Company 2*... por ejemplo jugar con un *God Of War* o con *Heavy Rain* no sería lo mismo.

El género deportivo será el gran beneficiado

MELLON COLLIE. VÍA E-MAIL.

Al fin PlayStation se sube al carro de los controles a través de acelerómetros (o detección de movimientos). Aunque me vienen a la mente toda una gran cantidad de clásicos de Sony que aprovecharían a la perfección el *PlayStation Move*, lo que parece más aprovechable de forma inmediata es el género deportivo... pese a que el deporte rey no tenga mucho sitio para un sistema de control que sólo se maneja con las manos. Imaginad un partido en *Virtua Tennis*, controlando el tipo de golpe con la posición de la mano y el giro de muñeca... ¿y *NBA Live*? Habría que calentar la muñeca para acertar con los tiros de tres puntos. Aún está por ver, pero es muy posible que los programadores se las arreglen para evolucionar la experiencia *shoot'em-up* gracias a *PlayStation Move*: *shooter* + detección de movimiento = ¡bombazo!

Nuevo tema del mes para el nº 114.

«Red Dead Redemption en el Salvaje Oeste, ACII en el Renacimiento... ¿Qué otra época te gustaría jugar y por qué?»





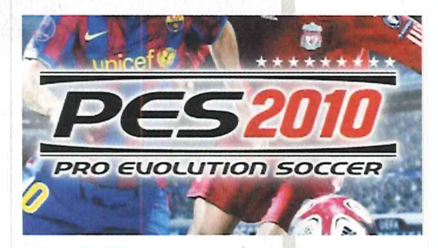
¿Están desarrollando Killzone 3?

Aunque **Guerrilla** no ha confirmado nada de forma oficial, todo apunta a que los holandeses mostrarán las primeras imágenes de ***Killzone 3*** en la próxima feria **E3** de Los Ángeles... aunque no sería la primera vez que los rumores se equivocan miserablemente.



¿Saldrá Street Fighter IV en PSP?

Tras la aparición del juego de lucha en *iPhone*, los productores de ***SFIV*** no negaron el deseo de ampliar aún más el alcance de su grandísimo juego, e incluso mencionaron la posibilidad de lanzarlo en **PSP**, pero aún no se ha confirmado nada de forma oficial.



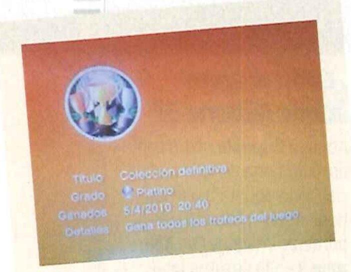
En PSP, ¿FIFA o PES?

En **PS3** la cosa está clara: no hay nada mejor que *FIFA*. En la portátil de **Sony**, la saga de **EA Sports** aún está madurando, mientras que **PES** presenta una jugabilidad y un aspecto casi idéntico al de las entregas para **PS2**, plataforma fetiche de la saga.

Buzón

- Envíanos las fotos de tus récords, de tu mascota con tu PSP, de tu viaje a Japón, de tu PS3 recién comprada...
- ¿Has encontrado un fallo en nuestras páginas? ¡Envíanoslo!
- ¿Qué te gustaría cambiar o mejorar de la revista?
- Envía tu carta a **Playstation Revista Oficial (Buzón) c/O'Donnell, 12 28009 Madrid** o al e-mail **ps@grupozeta.es**

Fotomatón



Rubén Herrero va tan sobrado que ya nos manda los platinos a pares. Este mes: God Of War III y Sonic & Sega All-Stars Racing.



Sergio Fernández ha logrado un doble récord: ha llegado al nivel 14 en «Zombis Nazis» de COD: World At War y... ¡lo ha hecho en una TV de tubo!.

El récord del mes



Al fin, Paulo Moreira podrá presumir ante sus compañeros de trabajo del auténtico récord que ha logrado: Platino en FFXIII.



Silent Hill: la saga clásica

RATCHET_CLANK. VÍA E-MAIL.

Silent Hill es una de mis sagas favoritas, no sólo como videojuego, sino como concepto de terror. Una de las mejores decisiones que he tomado en mi vida ha sido la compra de ***The Silent Hill Collection*** (sí, aquel que para encontrarlo había que hacer un pacto con Samael...). Esos sí que son juegos de terror, con esa atmósfera depresiva y agobiante, esa sirena que te hacía suplicar al Creador que no volviese a sonar y aquellos sonidos que de repente aparecían en mitad de un pasillo o escalera... Muy pocas veces había sentido tanto miedo.

Pero, como siempre ocurre con lo bueno, se esfuma delante de ti, y no puedes hacer nada para remediarlo. La reciente noticia de la disolución del **Team Silent** me hizo quedar boquiabierto pero, alguien tenía que coger el relevo, ¿no?

Climax hizo todo lo posible para que *Silent Hill* siguiese brillando como antaño y ***Origins*** no lo hizo del todo mal: los escenarios eran exactamente iguales a los del primer juego, cosa que agradecemos los más acérrimos, y la historia de Travis prometía... pero algo no estaba donde debía de estar.

Más tarde, **Konami** eligió a **The Collective** para el desarrollo de ***Silent Hill Homecoming*** (sinceramente, prefería el título *Silent Hill V*) y la verdad es que todo pintaba muy bien al comienzo... hasta que llegabas al final y te arrepentías un poco.

Y llegamos al último título desarrollado, ***Silent Hill Shattered Memories***, y la primera impresión que me llevo se define en una palabra: dinamismo. No es que lo vea mal, es sinónimo de mayor interactividad con el juego... pero *Silent Hill* no lo necesita.

Quizás parezca una tontería, pero puede que ese dinamismo, esa mayor libertad de movimientos y acciones, sea el que le quite la «chicha» al juego.

Si os dais cuenta, los primeros juegos son bastante más limitados en cuanto a interactividad, comparados con los de **Climax**... pero es que ese era el espíritu de los *Silent Hill*: protagonistas que son personas normales, que no han cogido un arma en su vida, esas limitaciones que siempre agobiaban al jugador frente a los peligros que le aguardaban.

> **«Interactividad: no lo veo mal, pero Silent Hill no lo necesita»**

Formula 1: mi gozo en un pozo

BONGLASS. VÍA E-MAIL.

He leído en vuestra revista del mes de abril que **Codemasters** va a sacar a la venta ***F1 2010*** en septiembre de este mismo año... mi gozo en un pozo. ¿Me va a merecer la pena comprar un juego (bajo licencia) que probablemente (me atrevería a decir con total seguridad) quede obsoleto en muy pocos meses en cuanto a esa licencia tan codiciada se refiere?

Recordaros que nuestros amigos de la FIA hacen y deshacen a su gusto de una temporada para otra y que si en esta temporada han suprimido, por ejemplo, algo tan importante como los repostajes o cambiado el diseño de los vehículos (algo sumamente importante para un videojuego basado en esta competición), no quiero ni pensar qué otros cambios podrían estar maquinando para la temporada que viene (¿tal vez la vuelta de los repostajes, cambio de tipo de neumáticos o incluso del *KERS*?) y que no quedará tan lejos a la salida a la venta de tan deseado juego. En mi humilde opinión, no me parece correcto sacar este juego a esas alturas de temporada y menos después de lo que llevamos esperando los seguidores de esta saga de conducción.

Si lo que me van a ofrecer es un juego técnicamente mejor pero destinado a quedarse obsoleto tan pronto, igual sigo picándome con Schumacher (en *Ferrari*, ¡jajaja!) en la temporada 2006, ya puestos...



Si quieres dar tu opinión sobre los juegos que han aparecido comentados en nuestras páginas y crees que merecían otra puntuación, ¡ésta es tu gran oportunidad!



9,5

COPA MUNDIAL DE LA FIFA...

CR9. VÍA E-MAIL.

Me gusta *PES*, me gusta *FIFA* pero, ante todo, me gusta el buen fútbol y el del título de **EA Sports** es inmejorable. La base de ***FIFA10*** mejorada en todos los aspectos, escenarios con remontadas y hasta 199 equipos convierten al título de **EA** en el mejor juego basado en un Mundial de la historia.



8,9

BORDERLANDS

MR. FREEMAN. VÍA E-MAIL.

Con horas y horas de juego en *Modern Warfare 2* a mis espaldas, tenía ganas de probar un *shooter* diferente. ***Borderlands*** es un gran título que mezcla a la perfección *shooter* y *RPG*, pero su inmenso mapeado y su falsa libertad de acción inicial le restan interés al juego.



9,7

SUPER STREET FIGHTER IV

MIKE HAGGAR. VÍA E-MAIL.

Nunca pensé que volvería a disfrutar de la saga como lo hice en los noventa, pero me equivoqué. Inmejorable equilibrio entre personajes, nuevos movimientos, nuevos luchadores, fantástico precio y grandes posibilidades On-line lo convierten en el juego de lucha de la década.

T!ps PS3



1 =
GOD OF WAR III
evaluación 9,6
Kratos ha vuelto. Y el Olimpo esta vez no podrá detenerle. Sin duda, el mejor juego de acción pura.
Sony C.E. 69,99€. +18 años jugado ☐



2 =
FINAL FANTASY XIII
evaluación 9,5
La vuelta de Final Fantasy por todo lo alto. Disfruta de la magia del mejor RPG del momento.
Square Enix 69,95€. +16 años jugado ☐



3 =
HEAVY RAIN
evaluación 9,3
El asesino del Origami te pondrá en aprietos en esta original y trepidante aventura.
Sony C.E. 69,99€. +18 años jugado ☐



4 =
COD:MODERN WARFARE 2
evaluación 9,5
La segunda parte del mejor shooter de los últimos años. Es más espectacular que nunca.
Activision 69,95€. +16 años jugado ☐



5 =
JUST CAUSE 2
evaluación 9,3
El agente Rico Rodríguez vuelve a disponer de una isla inmensa para liarla más que nunca.
Eidos 59,95€. +16 años jugado ☐



6 N
PRINCE OF PERSIA LAS ARENAS OLVIDADAS
evaluación 9,1
Vuelve el príncipe más atareado de la historia con una aventura que pondrá a prueba todo su valor.
Ubisoft 69,95€. +16 años jugado ☐



7 N
COPA MUNDIAL DE LA FIFA SUDÁFRICA 2010
evaluación 9,1
Toda la jugabilidad de FIFA 10 mejorada para llevar a nuestra selección a lo más alto en el mundial.
EA Sports 59,95€. +3 años jugado ☐



8 N
MODNATION RACERS
evaluación 9,1
Divertidas y alocadas carreras sólo o en compañía con circuitos, vehículos y personajes personalizables.
Sony C.E 69,95€. +7 años jugado ☐



9 ↓
GTA EPISODES FROM LIBERTY CITY
evaluación 9,4
Continúa las aventuras del universo GTA en PS3 con estos dos geniales episodios nuevos.
Rockstar 44,95€. +18 años jugado ☐



10 ↓
SUPER STREET FIGHTER IV
evaluación 9,3
Llega la revisión del mejor juego de lucha en PS3 con todos los extras y a un precio apetecible.
Capcom 39,99€. +12 años jugado ☐

LOS MEJORES DE...

AVENTURA / ACCIÓN

GOD OF WAR III
SONY C.E.
69,99€ +18

CONDUCCIÓN

NFS SHIFT
E.A
69,95€ +3

LUCHA


SUPER SF IV
CAPCOM
39,99€ +12

RPG


FINAL FANTASY XIII
SQUARE ENIX
69,95€ +16

SHOOTER
COD: MODERN WARFARE 2
ACTIVISION
69,95€ +18

DEPORTES
FIFA 10
E.A SPORTS
69,95€ +3

ON-LINE
COD: MODERN WARFARE 2
ACTIVISION
69,95€ +18

PARTY GAME
SINGSTAR VOL. 3
SONY C.E.
39,95€ +12

NUESTROS FAVORITOS

THE ELF	NEMESIS	ANNA	LAST MONKEY
			
			
DEMONS'S SOULS PS3	YAKUZA 3 PS3	MODNATION RACERS PS3/PSP	SPLIT SECOND V. PS3
HEAVY RAIN PS3	GENSAN PSP	ECHOSHIFT PSP	MODNATION RACERS PS3/PSP
GOW COLLECTION PS3	SUPER SF IV PS3	GOD OF WAR III PS3	POP: LAS ARENAS... PS3/PSP
MODNATION RACERS PS3/PSP	DOA PARADISE PSP	LITTLE BIG PLANET PSP	DEAD TO RIGHTS R. PS3
POP: LAS ARENAS... PS3/PSP	GOD HAND PS2	PRISON BREAK PS3	GOD OF WAR III PS3



LOS MÁS VENDIDOS DE PS3

1. GOD OF WAR COLLECTION (SONY C.E.)
2. SUPER STREET FIGHTER IV (CAPCOM)
3. COPA MUNDIAL DE LA FIFA SUDÁFRICA 2010 (EA)
4. PRO EVOLUTION SOCCER 2010 (KONAMI)
5. COD MODERN WARFARE 2 (ACTIVISION)
6. GTA: EPISODES FROM LIBERTY CITY (ROCKSTAR)
7. GOD OF WAR III (SONY C.E.)
8. FIFA 10 (EA)
9. MOTOGP 09/10 (CAPCOM)
10. VIRTUA TENNIS 2009 (E.A)

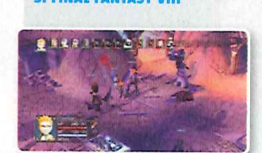
Store
LOS MEJORES DESCARGABLES

1. PIXEL JUNK SHOOTER

2. AFTER BURNER CLIMAX



3. FINAL FANTASY VIII



4. VANDAL HEARTS: FLAMES OF JUDGMENT



5. FINAL FIGHT D.I.



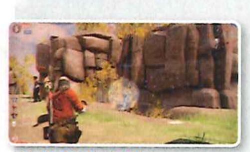
6. PEGGLE NIGHTS



7. TRINE



8. CRITTER CRUNCH



9. LEAD AND GOLD



10. SECTION 8





1 =

GTA CHINATOWN WARS
evaluación 9,2
Vuelve a las calles de Liberty City aunque esta vez con ojos chinos y vista cenital.
Rockstar 39,95€. +18 años jugado ☐



2 =

TEKKEN 6
evaluación 9,2
40 luchadores en tamaño portátil. El mejor juego de lucha hasta la fecha para PSP.
Namco Bandai 39,95€. +12 años jugado ☐



3 N

MODNATION RACERS
evaluación 9,1
Pasarás ratos geniales con este divertido arcade. Tan bueno como el de PS3.
Sony C.E. 29,95€. +7 años jugado ☐



4 =

GRAN TURISMO
evaluación 9,0
Poliphony nos trae el primer GT portátil con toda la calidad de los de sobremesa.
Sony C.E. 39,95€. +3 años jugado ☐



5 =

INVIZIMALS
evaluación 9,3
Busca con tu cámara a los mostruos invisibles y captúralos para tu consola.
Sony C.E. 39,95€. +3 años jugado ☐



6 =

SILENT HILL: SHATTERED MEMORIES
evaluación 8,4
La historia del primer Silent Hill desde otro enfoque. Tu arma, una linterna.
Konami 29,95€. +16 años jugado ☐



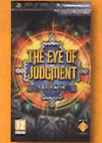
7 =

DANTE'S INFERNO
evaluación 9,0
La versión de Dante en PSP es tan completa y visceral como en PS3.
EA 39,95€. +18 años jugado ☐



8 N

POP LAS ARENAS OLVIDADAS
evaluación 8,6
Maneja el tiempo como nadie en este plataformas con toques de aventura.
Ubisoft 29,95€. +12 años jugado ☐



9 ↓

THE EYE OF JUDGMENT LEGENDS
evaluación 8,6
Divertidísimo juego de cartas adaptado a la portátil con un completo modo Historia.
Sony C.E. 29,95€. +12 años jugado ☐



10 ↓

DEAD OR ALIVE PARADISE
evaluación 8,0
Volley, bikinis y todo tipo de entretenimientos de la mano de las chicas de DOA.
Tecmo Koei. 39,99€. +16 años jugado ☐

GAME
LOS MÁS VENDIDOS DE PSP

1. PRO EVOLUTION SOCCER 2010 (KONAMI)
2. FIFA 10 (EA SPORTS)
3. INVIZIMALS (SONY C.E.)
4. COPA MUNDIAL DE LA FIFA SUDÁFRICA 2010 (EA SPORTS)
5. COD ROADS TO VICTORY (ACTIVISION)
6. MONSTER HUNTER F.U. (CAPCOM)
7. ASSASSINS CREED BLOODLINES (UBISOFT)
8. BEN 10 ALIEN FORCE VILGAX ATTACKS (D3P)
9. NEED FOR SPEED SHIFT (EA)
10. YU-GI-OH! TAG FORCE 4 (KONAMI)

LOS MEJORES DE...

AVENTURA / ACCIÓN

GTA CHINATOWN WARS
ROCKSTAR
39,95€ +18

CONDUCCIÓN



GRAN TURISMO
SONY C.E.
39,95€ +3

LUCHA

TEKKEN 6
NAMCO BANDAI
39,95€ +12

RPG



CRISIS CORE: FINAL FANTASY VII
SQUARE ENIX.
29,95€ +16

SHOOTER

RESISTANCE RETRIBUTION
SONY C.E.
39,95€ +16

DEPORTES



PES 2010
KONAMI
29,95€ +3

PLATAFORMAS



LITTLE BIG PLANET
SONY C.E.
39,95€ +7

PARTY GAME



BUZZ! CONCURSO UNIVERSAL
SONY C.E.
29,95€ +12

PS2



1 =

PES 2010
evaluación 9,2
Si alguien pensaba que el buen fútbol se había acabado en PS2, estaba equivocado. PES regresa a lo grande.
Konami. 29,95€. +3 años jugado ☐



2 =

FIFA 10
evaluación 9,0
EA Sports tampoco ha querido dejar de lado a la veterana de Sony, firmando un gran juego de fútbol.
EA Sports. 29,95€. +3 años jugado ☐



3 =

SILENT HILL: SHATTERED MEMORIES
evaluación 8,5
La historia del primer Silent Hill desde otro enfoque. Tu arma y única protección, una simple linternita.
Konami 29,95€. +16 años jugado ☐



4 =

MOTORSTORM ARCTIC EDGE
evaluación 8,0
La mejor saga de conducción off-road debuta en PS2. Tu objetivo, ser el piloto más brutal sobre la tierra helada.
Sony C.E. 29,95€. +12 años jugado ☐

5 =

SINGSTAR MECANO
evaluación 7,9
El grupo más importante de la movida madrileña por fin tiene su propio SingStar. Hoy no te podrás levantar.
Sony C.E. 29,95€. +12 años jugado ☐

LOS MEJORES DE...

AVENTURA / ACCIÓN



SILENT HILL S. MEMORIES
KONAMI
29,95€ +16

CONDUCCIÓN



WIPEOUT PULSE
SONY C.E.
39,95€ +3

LUCHA



NARUTO ULT. NINJA 5
NAMCO BANDAI.
29,95€ +12

RPG



ODIN SPHERE
SQUARE ENIX
19,95€ +12

SHOOTER



BLACK
E.A GAMES
19,95€ +16

DEPORTES



PES 2010
KONAMI
29,95€ +3

PLATAFORMAS



JAK & DAXTER: LA F. PERDIDA
SONY C.E.
39,95€ +12

PARTY GAME

SINGSTAR POP 09
SONY C.E.
29,95€ +12

GAME
LOS MÁS VENDIDOS DE PS2

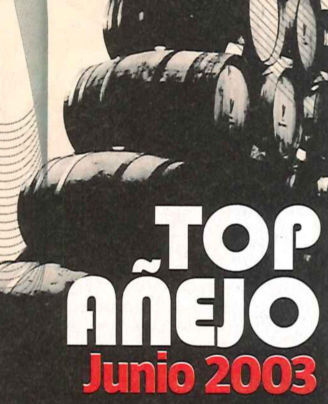
1. PES 2010 (PLATINUM-KONAMI)
2. FIFA 10 (PLATINUM-EA SPORTS)
3. BROTHERS IN ARMS: EARNED IN BLOOD (UBISOFT)
4. CALL OF DUTY WORLD AT WAR (PLATINUM-ACTIVISION)
5. GOD OF WAR II (PLATINUM-SONY C.E.)
6. BEN 10 ALIEN FORCE VILGAX ATTACKS (D3P)
7. ALONE IN DE DARK (ATARI)
8. DRAKENGARD 2 (UBISOFT)
9. GTA SAN ANDREAS (PLATINUM-ROCKSTAR)
10. COLD FEAR (UBISOFT)

T!ps

Los 5 mejores CONDUCCIÓN

1. MODNATION RACERS
2. SPLIT SECOND VELOCITY
3. MOTOGP 09/10
4. NFS SHIFT
5. GT5 PROLOGUE

TOP AÑEJO Junio 2003





1. SILENT HILL 3 (KONAMI)
2. GTA VICE CITY (ROCKSTAR)
3. ENTER THE MATRIX (INFOGRAMES)
4. SPLINTER CELL (UBISOFT)
5. PRIMAL (SONY C.E)
6. LOS SIMS (E.A)
7. DEVIL MAY CRY 2 (CAPCOM/E.A)
8. MOTO GP 3 (NAMCO)
9. RYGAR (TECMO)
10. VEXX (ACCLAIM)

Top PLATINUM

PS3	PSP
NFS SHIFT	FIFA 10
TOMB RAIDER UNDERWORLD	PES 2010
FIFA 10	GOW CHAINS OF OLYMPUS
PES 2010	NARUTO ULTIMATE NINJA HEROES
GRID RELOADED	BURNOUT DOMINATOR

Lo más esperado

1. RED DEAD REDEMPTION
2. DEMON'S SOULS
3. GRAN TURISMO 5
4. VANQUISH
5. THE LAST GUARDIAN

El Top de... *Victoria Díaz*

1. SINGSTAR MECANO (PS3)
2. FINAL FANTASY XIII (PS3)
3. RESIDENT EVIL 4 (PS2)
4. GUITAR HERO 5 (PS3)
5. INVIZIMALS (PSP)
6. HEAVY RAIN (PS3)
7. THE GOW TRILOGY (PS3)
8. BULLY (PS2)
9. STREET FIGHTER IV (PS3)
10. BAYONETTA (PS3)

Envíanos un e-mail a **top.ps@grupozeta.es** con tus 10 juegos favoritos de PS3, PSP o PS2, nombre, apellido y una foto reciente y protagonizarás el top del próximo mes.

A qué juega... *Flipy*





GOD OF WAR III

Todos los días le verás en El Hormiguero, le podrás escuchar en Toy Story 3 (ha participado en el doblaje), es productor de Muchachada Nui, está pendiente de estrenar la peli Campamento Flipy... y tiene tiempo para jugar a la última entrega de GOW, «me apasionan los videojuegos desde los tiempos de las recreativas, ahora estoy enfrascado con GOWIII», nos cuenta el actor.

Guía completa

PlayStation®
Revista Oficial - España



GOD OF WAR

- *Todas las claves para arrasar el Olimpo*
- *Acaba con las criaturas más feroces de la Grecia Antigua*
- *Que no se te escape ni un solo objeto secreto*

LA TRILOGÍA

PlayStation

PS3

GOD OF WAR
LA TRILOGÍA

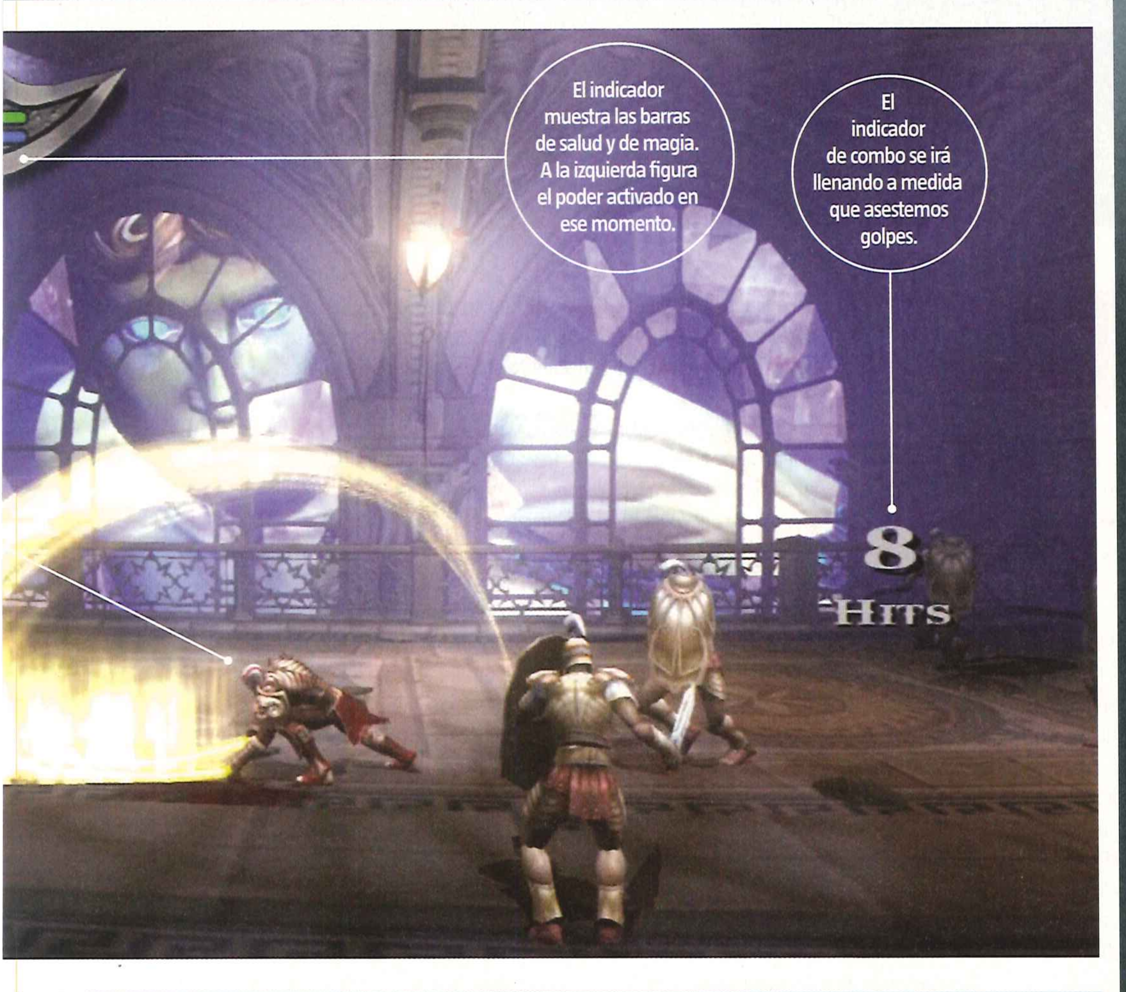
Kratos, el fantasma de Esparta, ha sido utilizado y traicionado por los dioses. Esto ha hecho crecer en su interior una sed de venganza que da lugar a la saga de acción más intensa vista jamás en una consola. Que se prepare el Olimpo y toda la Hélade. Aquí no se van a librar de cobrar ni los filósofos.

189

Kratos, el guerrero más bestia de Esparta. Sus golpes duelen con sólo verlos. Goza, para bien nuestro, de un control perfecto.

Por Edgar & Cía

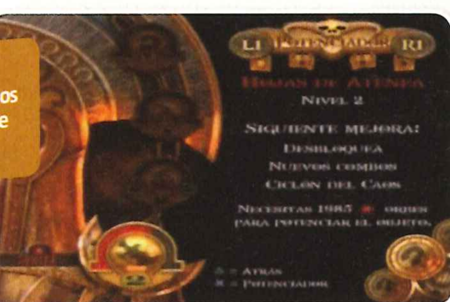
ASÍ SE PELEA



CONSEJOS PARA DESTRUIR EL OLIMPO

EL MENÚ DE POTENCIACIÓN

A lo largo de la aventura iremos obteniendo orbes rojos que podremos invertir en mejorar y potenciar todo nuestro armamento. Solamente pulsando el botón de pausa accederemos a este menú.

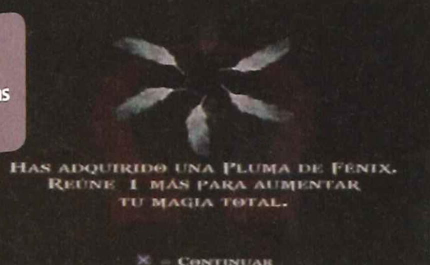


LOS PODERES

Los iremos desbloqueando a medida que avancemos en cada uno de los tres juegos de God Of War. Con la cruceta seleccionamos el que queremos utilizar y con el botón L2 los pondremos en marcha.

OJOS Y COLAS

Los Ojos de Gorgona y las Colas de Fénix están repartidas por las distintas localizaciones de Grecia ocultas en cofres. Cuantas más consigas mayores serán tus barras de salud y de magia.





ATAQUES

Para atacar tienes que pulsar los botones ◻ o △ dependiendo de si quieres propinar golpes normales o golpes fuertes. Cada arma tiene sus propios ataques y cualidades.



COMBOS

Según vayas potenciando las armas se pondrán a tu disposición nuevas combinaciones que puedes realizar para conseguir efectos más devastadores. Apréndete todas las que te sea posible.



AGARRAR

Pulsando el botón ◯ puedes agarrar a un enemigo y realizar acciones diferentes, como golpearlos o incluso matarlos de manera rápida. En God Of War III podrás hasta usarlos como ariete.



SALTAR

Kratos puede saltar si pulsas ⊗ y realizar un doble salto si lo aprietas dos veces seguidas. Cuando poseas las Alas de Ícaro podrás incluso planear si mantienes ⊗ presionado un tiempo.




Los Quick Time Events son una constante en God Of War. Estate atento para pulsar el botón indicado en el momento adecuado.


Las gorgonas son enemigos muy pesados que te encontrarás en varios momentos. Rueda por el suelo cuando lancen su rayo.

GOD OF WAR

La primera entrega narra la historia de Kratos, general espartano atormentado por su terrible pasado y de su lucha por destruir a Ares.

Mar Egeo

Empiezas combatiendo a la Hidra y a montones de soldados. En los enfrentamientos con la gran serpiente marina casi todas sus acometidas pueden ser bloqueadas con L1.

Cuando llegues a la zona del barco en la que unos arqueros te impiden el paso, agarra la caja que hay al principio y empújala hasta el final para alcanzarlos. Poco después oirás gritos tras una puerta. Trepa por las cuerdas del mástil. Deslízate por la siguiente cuerda transversal y rompe los tablones de la puerta central. Lograrás el poder «Ira de Poseidón».

Ojo de Gorgona: Rompe también los tablones de la derecha.

La hidra tiene tres cabezas. Acaba primero con las pequeñas atacándolas hasta que queden aturdidas en el suelo. Entonces salta sobre las cajas de los lados y súbete a las plataformas colgantes para hacerlas caer sobre ellas. Después trepa por las cuerdas para verte las caras con la cabeza principal. El combate se resume en esquivar sus ataques con la boca y pegarle tú después. Cuando muera entra por su boca para obtener la Llave del Capitán y vuelve a la puerta de los gritos.

Ojo de Gorgona: Tras matar a la hidra ve hacia donde está la cuerda por la que debes regresar. Junto a ella está este ojo.

Las Puertas De Atenas

Sal del barco por la derecha y entra a Atenas subido al montacargas.

Pluma de Fénix: A la derecha del montacargas hay una rotura en la pared que puedes aprovechar para colarte, nadar, y acceder al cofre.

En la sala de las cajas apiladas destruye primero las de madera para hacer así caer las demás. De esta forma podrás saltar de montón en montón y salir.

Pluma de Fénix: Junto a la cornisa por la que debes pasar agarrado.

En la siguiente habitación derrota a la reina de las gorgonas para adquirir el poder «La Mirada de Medusa».

Gira la ballesta con el interruptor y rompe la puerta. Después sube por la escalerilla derecha y saldrás por el exterior. Desciende agarrado a la pared y una vez abajo ve hacia la izquierda hasta encontrarte con una enorme estatua. Empújala para hacerla caer. Así podrás alcanzar una zona antes inaccesible.

Ojo de Gorgona: Tras romper la puerta ve hacia la izquierda y baja por la escalerilla. El cofre está al final.

Tras derrotar a los minotauros rompe la columna y apóyate en ella para llegar arriba, donde tendrás que disparar una ballesta para colocar una cuerda.

Finalmente abre la puerta y utiliza la ballesta para romper otra puerta más.

El Camino a Atenas

Ojo de Gorgona: En cuanto veas a Ares dirígete hacia el Este de la ciudad.

En la sala de los minotauros atráelos hacia ti y conviértelos en piedra cuando estén encima del interruptor.

Avanza por toda la calle de Atenas, rompe la barricada del final y ve hasta el otro lado balanceándote con las cuerdas.

Pluma de Fénix: Rompe las puertas de las casas a la izquierda de la calle.

Ojo de Gorgona y Pluma de Fénix: En otra casa esta vez en la acera contraria.

Plaza De Atenas

Sigue a la mujer que huye de ti.

Pluma de Fénix: A la izquierda del punto de salvar partida.

Cuando la mujer caiga al suelo ve hacia ella, coge la llave y métete otra vez en la casa hasta llegar de nuevo al punto de guardar. A su derecha hay una terraza con una trampilla. Ábrela con la llave.

Ojo de Gorgona: En la pared izquierda donde te enfrentas a los escuderos.

Tejados De Atenas

Trepa por los muros saltando de enredadera en enredadera.

Avanza por los tejados hasta ver a un soldado que no quiere abrir el puente. Regresa al lugar por el que has venido.

Ojo de Gorgona: Junto a la tabla que acabas de disponer hay una escalerilla. Asciende por ella y arriba lo encontrarás.

Ve hacia el templo desde cuyo techo te disparan unos arqueros. Allí hay una ballesta: empújala hasta la sala contigua. Una vez dentro abre la puerta de la izquierda para descubrir un mecanismo que hace girar la esfera del suelo. Rota dos veces la ballesta con su ayuda. Así romperás la puerta del fondo.

Obtén el poder La Furia de Zéus y sal del templo para acabar con los arqueros que te disparaban desde lo alto.

Pluma de Fénix y Ojo de Gorgona: Al derrotar a los arqueros se desbloqueará la puerta de tu derecha. Ve por ella y en la siguiente sala destruye el muro.

Regresa a ver al cobarde y dispárale.

Pluma de Fénix y Ojo de Gorgona: En la sala tras bajar el puente.

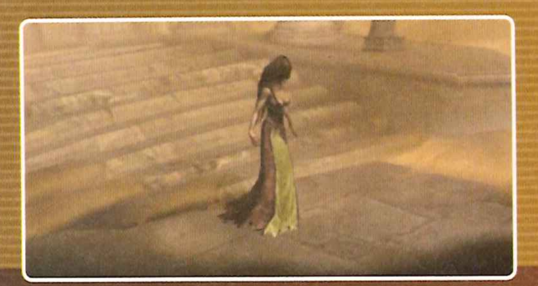
Templo Del Oráculo

Pluma de Fénix y Ojo de Gorgona: Al entrar al templo hay uno a cada lado.

Arrastra las estatuas del fondo y tapa con ella los agujeros por los que entran las arpías. En cuanto tengas la zona despejada abre la puerta de la izquierda y cruza la habitación por arriba.

Finalmente tendrás que salvar al oráculo de la muerte. Para llegar hasta ella arrastra las dos estatuas que tienes junto a ti y usa el elevador para poner una sobre la otra. Luego arrástralas así hasta la fuente del otro extremo del patio para poder saltar sobre ellas y llegar a una cornisa. Avanza sorteando los obstáculos.

Pluma de Fénix: Tras abandonar al oráculo ve hacia la izquierda en lugar de



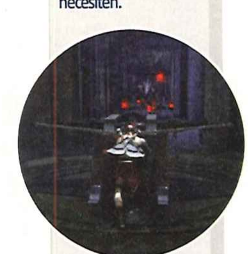
Encontrar a las tres sirenas del desierto requiere paciencia por tu parte y buen oído, pues su canto sonará cuando estés cerca.



Puedes hacer girar los Anillos de Pandora con estos mecanismos que hay junto a cada puerta. Al final deberás hacerlos coincidir.



Los cofres son un elemento común en todos los God Of War. Utilízalos sólo cuando tus barras de salud o magia lo necesiten.



Las ballestas no sólo sirven para destruir puertas atascadas. También pueden llevarse por delante varios minotauros no deseados.

caminar sobre la espada. En lo alto de la montaña está este cofre.

Avanza por la espada de la estatua y baja por la enorme escalera de caracol.

Pluma de Fénix: En la parte baja de la escalera de caracol.

Las Alcantarillas De Atenas

Nada que contar aquí. Simplemente avanza y liquida enemigos. Al regresar a Atenas ve hacia la derecha, al desierto.

Desierto De Almas Perdidas

Para poder acceder al templo deberás derrotar a las tres sirenas del desierto. Es difícil explicar dónde se encuentran, aunque su inconfundible canto te guiará cuando te encuentres cerca de alguna. La primera de ellas está en el Norte, junto a la puerta. Las otras dos están más al Sur, bastante próximas la una de la otra.

En la habitación de la cinta transportadora abre la puerta que tienes detrás y arrastra el bloque de piedra hasta el otro extremo para poder llegar arriba.

Templo De Pandora

Ve al fondo a la izquierda para encontrar un camino. Al final de éste hay una escalera formada por bloques. Tira de ellos y trepa. Tras la escena ve a la entrada del templo y acaba con los Cíclopes.

Ojo de Gorgona y Pluma de Fénix: Sube por la escalera. Están a la izquierda y a la derecha de la puerta de entrada.

Gira la manivela para entrar y acaba con los fantasmas. Si no consigues impactarles agárralos con ◎.

Los Anillos De Pandora

Corre hacia el Sur y pasa por la única puerta que verás. Llega hasta el final del pasillo evitando morir ensartado y acciona la palanca. Regresa y advertirás que junto a esa puerta ha aparecido un mecanismo. Gíralo dos veces para abrir un nuevo camino obviando el primero de ellos, que por ahora está bloqueado. Así conseguirás la Espada de Artemisa.

El Desafío De Atlas

En la sala donde te enfrentas a montones de soldados y gorgonas trepa por la escalera rota del fondo. Tras pasar sobre unos tablones encontrarás una palanca. Acciónala y una cuerda te permitirá bajar hasta un subterráneo. Allí avanza colgado de una cuerda más y coge el Escudo de Hades. Regresa a la sala de las gorgonas y ve por la puerta de la derecha. Coloca el Escudo de Ares en el hueco que verás y retrocede unos pasos para empujar un carro lleno de sacos. Llévatelo hasta esa especie de compuerta que gira al pisar el interruptor y desde allí empújalo hacia éste; así te dará tiempo a meterte dentro y llegar al otro lado. Subiendo por la escalerilla hallarás el Escudo de Zeus.

En la sala de las cuchillas rodantes ve por la derecha y avanza enganchado a la ladera de la montaña. Ahora tendrás que superar un desafío: has de acabar con todos tus enemigos antes de que el suelo se derrumbe. Utiliza la combinación Pluma de Prometeo para acabar con los de los escudos y acorrala a las sirenas. Tras limpiar toda la estancia podrás hacerte con el Tirador de Atlas.

Regresa a la sala de las cuchillas y abre la puerta del fondo rápidamente con las dos palancas. Al llegar al otro lado coloca el tirador sobre el poste que verás para levantar los brazos de la estatua. Tras ella hay un cofre con la Llave de Musa.

Pluma de Fénix: Sube por la escalera desde la sala anterior y abre el cofre de la parte izquierda de la cornisa.

Ojo de Gorgona: En la otra cornisa.

Finalmente recoge la Cabeza del Hijo del Arquitecto del sarcófago que encontrarás allí.

Los Anillos De Pandora

Inserta la cabeza que acabas de recoger en el cráneo de la puerta.

En el siguiente anillo te perseguirá un enorme rodillo. Corre hacia la escalera de la pared izquierda y al llegar arriba sube al rodillo. Mantén el equilibrio sobre él hasta que puedas alcanzar la escalerilla.

Ojo de Gorgona: Lo encontrarás fácilmente tras subir por la escalerilla.

El Desafío De Poseidón

En la sala giratoria espera a que dé varias vueltas hasta que una salida se abra ante ti. Una vez fuera, escala.

Llave de Musa: Mientras escalas desvíate a la derecha en cuanto tengas oportunidad. Está en un recoveco.

Avanza hasta una sala con montones de prisioneros enjaulados. Sube por la cuesta y coge el tirador del suelo. Regresa con el tirador para colocarlo en el poste. Ahora puedes hacerlo girar y poner a tu disposición un prisionero. Tu tarea es empujar su jaula hasta arriba y freírlo.

Coge el Tridente de Poseidón .

Pluma de Fénix: Trepa por la escalerilla de la pared izquierda en la sala donde está el Tridente de Poseidón.

Sumérgete en el estanque de la derecha. Llegarás a una sala con muchos perros atacándote y una puerta tras la cual hay otra palanca. Actívala y unos bloques se desplegarán tras la estatua de Poseidón. Regresa y sube por ellos.

Bucea hasta ver a la Nereida y prosigue por el agujero que hay debajo. De camino hacia la salida verás un muro que puedes romper con R1. Tras él hay otra Nereida.

Llave de Musa: Tras romper la pared donde está la Nereida ve hacia la izquierda. En la superficie sigue recto y rompe una puerta de madera que verás.

Ve por la derecha desde la Nereida y en la zona donde montones de bloques con pinchos se juntan para aplastarte, utiliza varias veces tu impulso con R1 hasta lograr escapar. Después activa la palanca y regresa hasta la puerta que has abierto.

Nada hasta ver otra Nereida y bésala.

Pluma de Fénix: Después del beso desciende y haz lo mismo con la siguiente, la que estaba tras el muro.

Desde el punto de salvar partida ve a la izquierda, rompe la pared con la cara de Poseidón y da otro beso más. Después ve a la derecha y desciende por el orificio. En la siguiente sala debes ser rápido y

CONSEJO: Si tienes todas las Llaves de Musa puedes, con el mecanismo del primer Anillo de Pandora, acceder a una puerta dorada antes bloqueada. Allí obtendrás los dones que rellenarán tus dos barras de atributos al máximo.



pasar sin que te alcancen las paredes que vienen por detrás. Para ello necesitarás coordinación y utilizar bien el impulso.

En la habitación con la estatua de Anfitrite tira de la palanca para elevar las plataformas. Ahora no saltes: en vez de eso bucea, porque la segunda está escondida en la base de la última de ellas.

Los Anillos De Pandora

Vuelve al segundo anillo, sube por las escalerillas desde las que saltaste al rodillo y bucea en el estanque. Entra por el orificio. En la sala del portón rompe la pequeña puerta de la pared derecha.

El Desafío De Hades

Acepta el reto de la puerta izquierda. Éste consiste en acabar con varios centauros dentro de los círculos marcados, hasta que todas sus antorchas queden iluminadas.

Pluma de Fénix: Cuando veas la puerta con el bicho con cuernos grabado trepa por la roca de la derecha.

En el laberinto acaba con todos los enemigos para poder salir. La última tanda de ellos está oculta en una sala sólo visible cuando los bloques que llevan hasta la puerta sellada se retraen.

De nuevo en la sala del portón levanta la estatua, gira la cabeza y sumérgete en el charco: en su base hay otra palanca que hará aparecer un haz de luz. Gira la cabeza para que apunte a la puerta.

En el pasillo de las rocas de fuego escapa por la la tercera puerta que hay a la izquierda.

Pluma de Fénix: Al final del pasillo de las rocas hay un hueco por el que puedes entrar para hacerte con este cofre.

Tras una caminata llegarás hasta una zona llena de lava. Pasa sobre los tablones y verás una rueda que abrirá el portón.

Para acabar con el minotauro sube a la plataforma, golpéale y baja a completar el QTE cuando quede aturdido. Después vuelve a la plataforma y con la palanca lánzale un obús. Repite esto hasta que muera. Así lograrás otra Cabeza del Hijo del Arquitecto. Después retrocede y coge el poder El Ejército de Hades.

Los Anillos De Pandora

Inserta el cráneo en la puerta que hay bajo el agua. Ahora rota todos los anillos hasta que las puertas coincidan y puedas dirigir el haz de luz a través de todas las salas.

Los Acantilados De La Locura

Cuando llegues a una zona llena de pinchos abre la reja y saca el bloque de piedra. Empújalo hasta la habitación de al lado para llegar arriba subiéndote sobre él. Lo tendrás que hacer a toda velocidad, pues los pinchos tardan poco en subir. Arriba obtendrás El Collar de Afrodita.

Después desciende por la cuerda que hay a la derecha del punto para guardar partida. Avanza por la cueva, cruza el abismo haciendo girar las dos pasarelas. Luego saldrás al exterior y tras cruzar un abismo te las verás con otro puzzle.

Para obtener el Collar de Hera tienes que encajar todos los bloques de piedra en la pared. Empieza por rotar noventa grados a la derecha el que tiene forma de «S» y colócalo en la derecha de la pared, entre los dos bloques. Después gira noventa grados la que tiene forma de «T» y ponla en el centro. Ya sólo tienes que llevar la enorme piedra vertical al hueco que queda en la derecha, la segunda más pequeña debajo de la «T» y rotar la que tiene forma de «L» invertida para acabar.

Regresa trepando por la pared, coloca los dos collares en las cabezas esculpidas.

La Tumba Del Arquitecto

Ve por la puerta de la derecha y sube hasta la grúa para hacer caer el peso sobre el suelo roto y después sobre el interruptor. Arrastra la estatua hasta tirarla por el hueco que abriste en el suelo para ponerla sobre otro interruptor. Por último retrocede saltando sobre las plataformas y pulsa tú mismo el interruptor que falta.

El Camino De Hades

Nada especial que contar. Mucho plataformeo y muchos peligros te esperan. Simplemente ten paciencia.

Ares

La primera parte es fácil: atacar y bloquear. Sus ráfagas de fuego también pueden ser bloqueadas. Ló unico que sí deberás esquivar son sus martillazos verticales y las rocas ardientes que lanzará de vez en cuando. Después tendrás que proteger a tu familia en un sueño. Acaba con todos los enemigos que osen atacarles y recuerda que puedes devolverles salud pulsando ◎ repetidas veces. Finalmente acaba con Ares a espadazos siguiendo una táctica similar a la del primer combate. ¡Ya eres un dios!

TROFEOS

Bronce

1,21 Gigavatios: Obtén la Ira de Poseidón.
De piedra: Obtén la mirada de Medusa
¡Rayos!: Obtén la Furia de Zeus.
Gran Espada: Obtén la Espada de Artemisa.
Búsqueda del alma: Obtén el Ejército de Hades.
Matador: Gana la primera lucha con el Minotauro.
Chivo expiatorio: Gana la primera lucha con el Sátiro.
Date la vuelta... y muere: Gana la 1ª lucha con Cerbero.
¡Por qué no se callan nunca!: Vence a las sirenas del desierto.
El mejor caballo es el muerto: Completa el sacrificio del Centauro para Hades.
Luchador de kickboxing: Completa el rompecabezas de la caja en la sala de las picas.
Un buen meneo: Completa el minijuego de sexo.
No la dejes colgada: Rescata al Oráculo con 10 segundos de sobra.
Pon la cosa en marcha: Completa el desafío de Atlas.
Bien cocido: Ofrece el sacrificio a Poseidón.
Húmedo: Besa a una Nereida.
Tráeme una cerveza, anda: Escapa de las profundidades del Hades.
Salud a cero: Abre un cofre de salud con el indicador de salud lleno.
Sicario: Consigue un combo de 100 golpes.
Mordiendo el polvo: Muere tantas veces como para que se te ofrezca el modo fácil.

Plata

Colección de canicas de Kratos: Recoge todos los Ojos de Gorgona.
¡Póntelas en el gorro!: Rercoge todas las Plumas de Fénix.
Esta sí que es GRANDE: Recupera la Llave del Capitán.
Coge al toro por los cuernos: Vence al guardián de Pandora.
Asesino de dioses: Mata a Ares.
Cazador de cabezas: Consigue la cabeza de la esposa del Arquitecto.
El poder para matar a un Dios: Recupera la Caja de Pandora.
Sicario 2: Consigue un combo de 200 golpes.
La leyenda de los gemelos: Mira el tesoro «El Nacimiento de la Bestia».
Viendo en rojo: Maximiza todas tus armas y magias.

Oro

Prepárate para ser un dios: Completa el juego en cualquier dificultad.
¡Tienes un don!: Escala la columnas de picas del Hades sin sufrir daño.
Aceptaré el reto físico: Completa Desafío de los Dioses.
La velocidad de Jason McDonald: Completa el juego en menos de 5 horas en cualquier nivel de dificultad.
El llavero: Colecciona todas las Llaves de Musa.

Platino

Trofeo de Zeus: Desbloquea todos los trofeos de God Of War.



Si quieres hacerle mucho daño al Coloso de Rodas, utiliza la Furia de Poseidón cuando golpee el suelo con las dos manos.



Tras descubrir las cerraduras verde y roja podrás llegar hasta las otras utilizando los pájaros como punto de enganche.



Si alguna vez los soplidos de Tifón te pillan a medio camino, échate a rodar por el suelo para no ser arrastrado por ellos.



En las fases de vuelo tendrás que acabar con montones de enemigos aéreos. Algunos darán lugar a increíbles Quick TIme Events.

GOD OF WAR II

Traicionado por Zéus y repudiado por el Olimpo, Kratos acude en busca de las Hermanas del Destino para tratar de cambiar su pasado. La venganza del fantasma de Esparta ha comenzado.

Ciudad De Rodas

Empieza la fiesta. El mítico Coloso de Rodas ha cobrado vida y piensa aplastarte. Cuando pelees contra él directamente tienes que esquivar sus golpes y pegarle en la mano.

Urna de Gaia: Después de luchar cara a cara contra el Coloso y después de que te mande volando, verás un bloque que debes empujar. Llévalo a la derecha, empújalo hacia la pared en que se ven tres cofres y utilízalo para llegar a ellos.

Un último combate más en el que debes transferir tu poder a la espada con ◎ te hará acceder al interior del Coloso. Una vez allí destruye sus puntos vitales.

Ojo de Gorgona: Antes de destruir el tercer punto trepa por pared izquierda.

Para llegar al último pon en marcha el péndulo y elévalo. Así podrás aprovechar y pasar mientras éste bloquea los rayos.

Guarida Del Titán

Ojo de Gorgona: Nada más aterrizar ve a la derecha y desciende por la pared.

Para llegar hasta Prometeo tendrás que derribar las estructuras de madera sobre las que te disparan unos arqueros. Acaba con los minotauros y trepa por la ladera de la montaña. Una vez arriba tu misión será liberar al titán. Golpéale hasta déjarlo colgando de su cadena. Desciende tú por la cadena contigua.

Ojo de Gorgona: Justo a la derecha del punto de salvar partida.

Escala por la pared y entra en la cueva.

Pluma de Fénix: Si quieres coger el cofre que se ve tras unas rejas regresa deslizándote por la cuerda de la derecha y ve corriendo todo lo que puedas.

Caverna De Tifón

Cruza el puente cuando el titán deje de soplar. Cuando llegues al otro lado fabrícate otro puente y avanza para destrozarle el ojo y conseguir el Arco de Tifón. Con él dispara al ojo que le queda sano y regresa. Tras acabar con la horda de enemigos que te atacarán dispara al orbe brillante de tu derecha y utilízalo para volver al lugar por el que entraste. Destruye la roca que te impide salir y listo. Vuelve con Prometeo para disparare y poner fin a su infierno personal. Con esto lograrás el poder «Furia de los Titanes».

Ojo de Gorgona: Cruza el puente roto disparando primero a la madera que cubre el orbe brillante y abre el cofre.

Utiliza tu arco para seguir ascendiendo por la montaña.

Pluma de Fénix: Cuando llegues a un enorme precipicio que tienes que cruzar agarrado a una cadena, trepa primero por la pared que tienes detrás.

Finalmente al llegar a la puerta cerrada activa tu Furia de los Titanes y destrózala. Dentro volverás a ver tu pegaso aplastado por la enorme mano del titán. Activa otra vez tu Furia de los Titanes y golpea sus dedos hasta que los levante todos. No te preocupes por la barra de la parte inferior. Si se agota podrás recargarla golpeándole. Finalmente surca de nuevo los cielos hasta el Tempo de Lakhesis.

Templo De Lakhesis

Pluma de Fénix: Al llegar arriba camina hacia la izquierda.

Al llegar al patio acaba con todos los perros que aguardan al acecho. A la izquierda te espera un ascensor y en el piso inferior dos puertas. La primera debes mantenerla abierta con el botón del suelo. Para mantenerlo presionado regresa arriba y golpea el cuerpo inerte que cuelga de una cadena. Así podrás usarlo a modo de pesa. Para la segunda puerta y tira del mecanismo de la pared.

Ojo de Gorgona: Una vez en el puente cortado, y tras haber escuchado la historia de Zeus ve hacia tu derecha.

Después ve hacia la izquiera y tras acabar con unos cuantos perros golpea las estatuas. Una dejará caer un bloque que podrás empujar y utilizar para llegar al punto de guardar partida. Sal por la cornisa del fondo y avanza.

Los Caballos Del Tiempo

Tras bajar por la cuerda te enfrentarás a Teseo. El combate consta de dos partes. En la primera sólo tienes que esquivar sus lentísimos golpes y contraatacar. Después, subirá hasta lo alto del muro y empezará a lanzar bolas de energía y a invocar minotauros. Dispárale todo lo que puedas con tu arco y derrota sus criaturas cuando tengas que recargar tu barra de magia. Una vez muerto obtendrás la Llave del Criador de Caballos. Entra por la puerta y ve por cualquiera de las dos salidas. Llegarás nuevamente a otra cuerda que te devolverá al principio, donde podrás utilizar la llave un par de veces y lograr la «Furia de Chronos».

Pluma de Fénix: Cuando salgas y veas el siguiente punto de guardar partida desvíate hacia la derecha.

Ahora te las verás con un puzzle de fácil resolución. Tu tarea es girar las palancas para dejar descubiertas las cerraduras del color correspondiente. Después deberás ir corriendo hacia ellas para insertar la llave antes de que vuelvan a quedar ocultas. Al final acciona el mecanismo del centro.

Ojo de Gorgona: Baja por la escalera que hay frente a la cerradura verde.

Templo De Lakhesis

Regresa al templo y avanza por paredes y cornisas hasta la puerta que lleva ante una gran estatua.

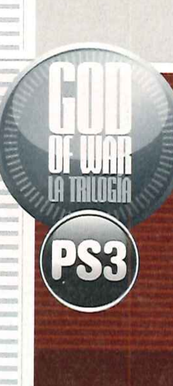
Pluma de Fénix: Antes de entrar por la puerta ve hacia tu izquierda enganchado a la pared y destruye la roca a tu paso.

Una vez dentro de la sala salta hacia la parte inferior y mueve la gran maceta.

Pluma de Fénix: Retrocede al bajar.

Sumérgete para llegar al otro lado de la reja que tienes delante. Allí podrás recoger el Amuleto de los Destinos, capaz






No olvides el poder de las estatuas y el ataque acuático para llegar a las distintas zonas antes de que se acabe el tiempo.


Al comienzo del combate, Perseo es invisible. No obstante podrás saber dónde está si te fijas en las marcas que deja en el agua.

de ralentizar el tiempo si pulsas a la vez L1 y R1. Con él podrás regresar arriba de nuevo y activar el dispositivo que hace bajar los brazos de la estatua dándote tiempo a subirte a sus manos. Tras la escena golpea a la estatua y avanza.

Puma de Fénix: Cógela del cofre a tu izquierda y ve por la ventana rota.

Prosigue y dale otro golpe a la cabeza de la estatua para quitarla de en medio.

Ojo de Gorgona: Ve hacia la derecha y luego desciende por las escalerillas.

Atrio Del Destino

Liquida a los cíclopes y observa la enorme cabeza del fondo. Sólo tienes que arrastrar las estatuas de los lados hasta ponerlas delante de sus ojos. De esta manera el rayo rebotará y se destruirá a sí misma. Sal por el camino que se abre.

El Pantano De Los Olvidados

Nada más empezar te enfrentarás a un bárbaro resentido. Dispárale primero con tus flechas hasta que puedas apearlo del caballo. Después combatiréis a pie. Esquiva sus mazazos y golpéale cuando él termine de hacer lo propio. Finalmente obtendrás el Martillo del Bárbaro.

El Templo De Euríale

Ve hacia tu derecha para recoger a llave de Euríale de un cuerpo tirado en el suelo y luego hacia la izquierda para abrir una reja con tu nueva adquisición.

Las Ruinas De Los Olvidados

Acaba con los cíclopes para ir al fondo y mover el bloque que tapa la reja.

Ojo de Gorgona: Tras cruzar el cieno enganchado a los orbes brillantes sube por la escalerilla de tu derecha y cruza por la planta que tienes encima.

Otro puzzle más. Para superarlo debes romper las paredes derecha e izquierda y colocar el cadáver sobre la corriente de agua. Así llegará al otro lado y podrás utilizarlo para abrir la puerta.

Cruza el lago sobre las plataformas. Las ruedas giratorias se cruzan ralentizando el tiempo con la estatua que hay tras la puerta de la derecha.

En el pasillo atravesado de lado a lado por rayos de gorgona puedes salir rompiendo el entablado del fondo.

Rompe también las estatuas y empuja la caja; ahora vuelves a estar en lugar donde peleaste con los cíclopes y sus jinetes. Lleva la caja a la columnata de la derecha, donde hay otra igual. Empuja ambas hasta el extremo más lejano y tira el soportal al lago. Pasa sobre él.

Plumas del Fénix: Avanza por la cueva y desvíate hacia la derecha.

Coge el soldado muerto y déjalo bajo las ruedas dentadas para desencajarlas. Destrúyelas para pasar y pelea contra el Cancerbero. Derrotarle te permitirá conseguir el Vellocino de oro. Estrénalo con la estatua que te dispara y una vez destruida podrás pasar por el hueco.

Ojo de Gorgona: Rompe la otra rueda. Tras ella verás el cofre.

El Templo De Euríale

Urna de la Gorgona: Antes de nada ve otra vez por el camino de la izquierda. En el pasillo de la cinta corrediza y los rayos utiliza el Vellocino de Oro para reflejar el segundo de ellos y romper la pared.

Ojo de Gorgona y Pluma de Fénix: Haz lo mismo con el primer y tercer rayo.

Con el Vellocino desvía el rayo de la gorgona y rompe la puerta para pasar.

Pluma de Fénix: Tras bajar por el ascensor con la palanca giratoria rompe la pared del fondo, la que tiene una estatua dorada.

Eleva un poco el ascensor por el que has bajado. Como el de enfrente habrá ascendido en la misma proporción súbete a él y trepa por la pared.

Tras guardar la partida sube por la pared y avanza esquivando las cuchillas. Gira el mecanismo del final, entra en la jaula de la derecha y abre la puerta antes de que los pinchos te alcancen si quieres enfrentarte al siguiente jefe.

Euríale es una gorgona sobrealimentada con ataques difíciles de esquivar. Lo mejor es que estés atento a su rayo petrificador para devolverlo con el Vellocino de Oro. El resto de ataques los podrás esquivar normalmente. Atácala hasta que se encarame a las columnas. Entonces dispárale con el arco. Cuando el símbolo ◎ aparezca sobre su cabeza es el momento de destruir las columnas para que luche de nuevo frente a frente. Ahí es cuando deberías activar la Furia de los titanes y acabar con ella.

Más adelante te encontrarás en una gran estancia dividida en varias partes. En cada una de ellas hay una columna que sube al hacer girar la palanca correspondiente. La idea es elevar todas las columnas para después ir enganchándose de una a otra hasta la salida, utilizando también nuestro poder para ralentizar el tiempo. Sumérgete y accede a las otras partes de este área para accionar los mecanismos.

Ojo de gorgona: Junto a uno de los mecanismos hay una pared medio rota. Ayúdala a caer y abre el cofre.

Uber cofre:* *Tras matar a Euríale regresa al Pantano de los Olvidados.

Atrio Del Destino

Nada más regresar aquí ve hacia la escultura que dispara bolas de fuego y devuélveselas con el Vellocino de Oro. Pasa por el hueco que deja.

La Cámara De Atropos

Mata a tus primeros enemigos y en la siguiente sala acaba con los invocadores. Después pon una de las dos estatuas sobre la plataforma y elévala. Date prisa y antes de que vuelva a bajar, aprovecha para colocar la otra estatua debajo.

Al principio del puente roto sobre el que hay un cofre azul/amarillo, a la derecha, hay una escalera que por el ángulo de la cámara no se ve demasiado bien. Baja por ella y empuja el bloque de piedra hasta el exterior. Una vez fuera utilízalo para alcanzar la escalerilla rota.

Pluma de fénix: Sube por la escalerilla rota. Está la izquierda del cofre verde.


Al llegar a El Gran Abismo te las verás con Ícaro en una impresionante escena que te permitirá hacerte con sus alas.


Para ascender por esta pared tendrás que saltar de un lado a otro si no quieres ser aplastado por las rocas que caen.

Tras trepar enganchándote a los orbes ralentiza el tiempo y pulsa el botón del suelo para que las raíces creen un puente. Repite este proceso en cada plataforma para ir pasando de una a otra y llegarás a la puerta donde espera Perseo.

Pluma de Fénix: Cruza el puente de raíces y déjate caer por el lado derecho.

Perseo de vez en cuando te atacará con su onda, pero tú puedes devolverle las piedras con el Vellocino de Oro. Cuando utilice su escudo rómpele la defensa con el Martillo del Bárbaro.

De vuelta al punto de partida por la escalerilla, ve hacia la derecha para romper el pedestal de la estatua y devolverle su escudo. Empújala al suelo y colócala sobre la plataforma de madera. Gira la palanca de modo que el escudo refleje el rayo hacia la cabeza de piedra y sube para devolver tú el otro rayo.

Cuando llegues al puente tambaleante trepa por las enredaderas y acciona la palanca. Obtendrás la Lanza del Destino.

Urna del Olimpo: Está en uno de los cofres que se ven tras una reja. Para abrirlos debes ir a por la estatua, rotarla y arrastrarla. Ahora puedes ralentizar el tiempo y correr hacia la reja.

Pluma de Fénix: En otro de los cofes que se encuentran tras la reja.

Arrastra la estatua a la plataforma giratoria y gira la palanca para que ésta mire hacia el lado puesto. Devuélvela a su lugar original. Ahora podrás regresar al puente que se balanceaba y cruzarlo.

El Gran Abismo

Completa el QTE y obtén las Alas de Ícaro.

Pluma de Fénix: Una vez en el interior de Atlas agarra el bloque del fondo y acércalo a la parte izquierda de la pantalla y utilizarlo para subir.

Llegado el momento te enfrentarás a un golem de piedra sobre una gran plataforma. Golpéalo hasta que rompa la pared del fondo. Entonces engánchate a ella y salta de un lado a otro para esquivar las rocas que te lanzará. Después vuelve al suelo y acaba con él utilizando la Furia de los Titanes. Al hacerlo, el golem dejará una pequeña roca. Empújala hasta la abertura de salida para llegar hasta ella, pues se encuentra un poco alta.

Después arrastra el bloque por el lado opuesto y utilízalo para poder proseguir.

Pluma de Fénix: Tras el combate sal con ayuda de la roca y salta sobre una pequeña plataforma a la izquierda.

Junto al punto de guardado golpea los huesos de la pared para soltar una roca con la que podrás cruzar la lava. Rompe otro obstáculo más y engáchate al orbe. Utiliza el géiser del suelo para impulsarte con las Alas de Ícaro y en la habitación de los enormes mosquitos destruye todos los orificios por los que salen para despejarla. Después rompe la piedra brillante y sal trepando por las paredes.

Urna de Prometeo: Cuando estés colgado del techo rompe todas las estalactitas. Una de ellas esconde un hueco por el que llegarás hasta el ítem.

Una vez en el exterior ve saltando por las cadenas. Llegará un momento en que el camino se cortará y tendrás a tu disposición dos rocas. Sube la primera a la alto de la rampa y pon la segunda junto a ella, en la parte inferior. Luego empuja la que está sobre la rampa para que se monte encima de la otra. Así podrás subir al lugar antes inaccesible.

Ojo de Gorgona: Al llegar arriba salta hacia la pared de la izquierda y escala.

Al llegar arriba rompe las cadenas. Así obtendrás el Terremoto de Atlas.

Ojo de Gorgona: Al volver al Gran Abismo, en la primera columna.

El Palacio De Las Hermanas Del Destino

En primer lugar acciona la palanca bajo la rampa. Fíjate en los salientes que hay bajo la puerta de entrada al palacio: al empujarlos gira el mecanismo de entrada. Muévelos hasta que la puerta quede abierta pasando de uno a otro cuando el recorrido se agote.

Mueve la palanca para que la habitación comience a girar. Lucha hasta que veas que los huecos del fondo y del nordeste quedan libres de barrotes. Este es el momento para que tires de la roca que hay en el segundo, frenando así el movimiento de la sala. Si lo has hecho bien la puerta se abrirá. Antes de salir ve hacia tu izquierda. Enocontrarás una palanca en un cadáver.

Coloca la palanca en el mecanismo que encontrarás en el exterior, subiendo por la escalerilla derecha. Está delante de una Estatua del Destino. Gíralo para que desaparezcan las llamas del piso inferior, ralentiza el tiempo y salta a la derecha aprovechando que ahora no hay peligro.

Pluma de Fénix: En un pequeño recoveco que hay a la derecha, nada más pasar por donde salía el fuego.

En el siguiente pasillo mueve la palanca del fondo y corre rápidamente hacia la corriente de vapor que sale del suelo y que te permitirá pasar por encima de la reja antes de que ésta suba del todo.

Auditorio De Lakhesis

Ve a la sala anterior para empujar el bloque de piedra y arrástralo a la pequeña capilla de la derecha, donde se encuentra rezando el traductor. Deja la piedra sobre el interruptor del suelo y llévate al traductor de vuelta al lugar en el que está el libro. Protégele de los enemigos para que llegue sano y salvo y pueda leer el pasaje. Después coge la Llave de la Cabra de la puerta izquierda.

De nuevo en el principio abre con tu llave la puerta que estaba bloqueada.

En el pasillo donde dos paredes de pinchos se juntan lentamente solamente tienes que acabar con todos tus enemigos para que vuelvan a su posición.

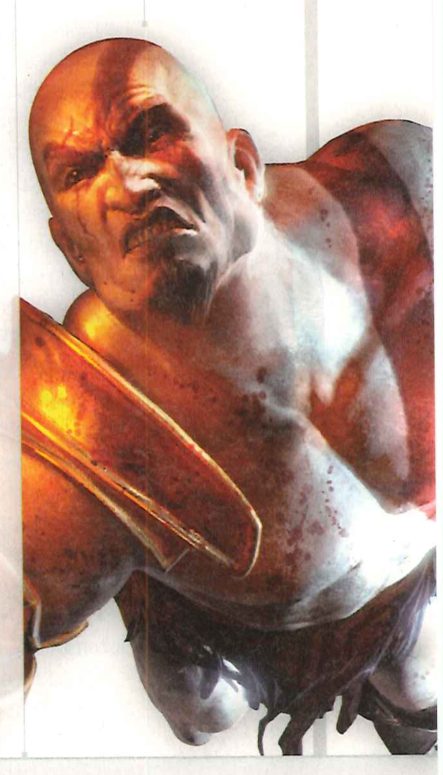
El Jardín De Los Dioses

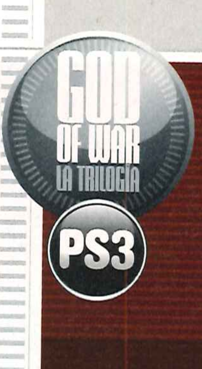
Rompe la pared del fondo.

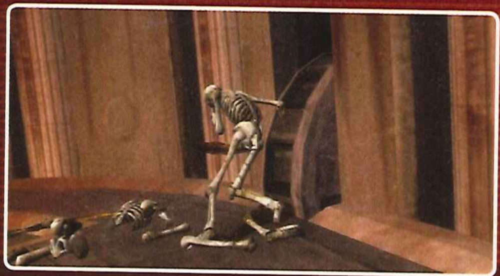
Ojo de Gorgona: Mientras vas caminando por el saliente pegado a la pared, pulsa R1 para descolgarte. Debajo tienes una plataforma que lleva a una escalerilla de mano y ésta al cofre.


Este bárbaro nos pondrás las cosas difíciles. Su ansia de vengarse de Kratos es aún más fuerte que el enorme martillo que porta.


Lo malo de tratar con titanes es que suelen tener tendencia a aplastar a sus inferiores. Atlas tampoco se libra de ese vicio.






En la sala del ascensor, algunos esqueletos intentarán bloquear el mecanismo. Acaba con ellos antes que con los demás.


En el combate contra este misterioso enemigo no resulta posible de esquivar, por lo que no queda otra que bloquear sus golpes.

En la sala del sacrificio aturde a las sirenas y quema tres de ellas para abrir la puerta.

El puzzle del fénix es un poco complicado. En primer lugar acciona la estatua para que con el fuego de su boca derrita el hielo que tiene delante haciendo así aparecer un espejo. Después escala la pared del fondo y ve por el techo destruyendo los témpanos que cuelgan, los cuales impedían el paso de varios rayos de luz. Baja de nuevo para mover el espejo a la izquierda hasta hacer rebotar un rayo hacia uno de los símbolos de la pared circular. Ve hacia las palancas del otro extremo de la sala y gíralas para que el dibujo del escudo metálico coincida con el punto hacia donde rebota el rayo. De esta manera derretirás el hielo que mantenía prisionera la estatua de Fénix. Gírala y despeja la salida.

De nuevo estás en otra estancia llena de bichos voladores. Destruye todos sus nidos trepando por la pared y el techo.

Auditorio De Atropos

Cuando veas al traductor suicida trae la Estatua del Destino que hay en el pasillo izquierdo, abre la puerta e inmediatamente coloca la estatua debajo para que ésta no vuelva a descender. Ve después hacia el libro y métete por el portal espacio-temporal de la pared. Nada mas salir ralentiza el tiempo y corre hacia el traductor. Tras la escena ve a la puerta de la derecha. Conseguirás la Calavera del Guerrero.

***Uber cofre:** Tras ralentizar el tiempo retrocede hacia el lugar en el que cogiste la estatua antes de ir por el traductor.*

En el ascensor inundado de esqueletos desciende rápidamente con ◎ y acaba con todos ellos. Tienes que llegar abajo y abrir la puerta antes de que caigan los pinchos. Una buena idea es utilizar el Terremoto de Atlas para acabar rápidamente con varios de una vez.

Pluma de Fénix: Nada más salir del ascensor está el cofre.

Cuando llegues a una zona con lava y dos columnas giratorias llenas de zarzas despliega tus alas para planear hasta el otro lado evitando que éstas te impacten.

***Uber cofre:** Antes de saltar el primer agujero con las alas destruye con tu arco un cristal que hay tras el vapor.*

La Cámara Del Fénix

Haz descender los pinchos del suelo con la palanca y coge la Piedra de Bóreas. Retrocede, vuelve a accionar la palanca y avanza hasta la pared del fondo, la cual puedes romper y descubrir una Estatua del Destino. Regresa una tercera vez a la palanca para hacer bajar los pinchos. Ahora corre todo lo que puedas hacia el dispositivo giratorio donde estaba el soldado muerto y gíralo todo lo que te de tiempo antes de que suban los pinchos. Sin embargo, no regreses como las otras veces; En lugar de eso ralentiza el tiempo con la estatua y ve por el pasillo del fondo.

Ojo de Gorgona: El cofre se ve tras unos barrotes al salir de la sala de los pinchos. Para llegar él engánchate a la pared derecha y salta desde allí. Así accederás a la sala por la parte superior.

En la sala con la enorme efigie del fénix echando fuego coge la estatua que hay en la entrada y ve empujándola de modo que te proteja de las llamas.

Quita la urna del interruptor para bajar de nuevo a la entrada. Ahora tienes que leer el libro y colocar dicha urna en su lugar para resucitar al Fénix.

Al fondo hay una escalera de caracol rota. Impúlsate hacia el tramo superior y activa la palanca para volver a la entrada.

Pluma de Fénix: En lo alto de la escalera, a la izquierda, hay un cofre.

Coloca la Piedra de Bóreas en la boca de la escultura. Trepa por la cadena y una vez arriba haz sonar el cuerno.

Ojo de Gorgona: Antes de trepar por la cadena ve a la izquierda.

Salta sobre las columnas que han quedado libres. De ahí ve hacia el balcón con una escalerilla rota.

Dentro te espera otro puzzle. Haz subir el elevador y aprovecha la pared que se forma para escalar. Arriba tendrás que romper las cadenas que sujetan las rejas. Hecho esto, haz bajar otra vez el elevador y arrastra la columna hacia él, pero no lo coloques en el centro. Déjalo en un borde de manera que, al accionar la palanca, éste quede atascado. Salta al elevador y quita la columna para que suba del todo. Por último rompe la cadena y sal.

Finalmente te enfrentarás a un enemigo del cual sólo puedes ver la silueta y después a un jefe final: el Kraken. El procedimiento para derrotarle es empezar golpeando el tentáculo de la izquierda para que te deje acceder a un interruptor que hay debajo sobre el que debes colocar el cadáver. De esta manera comenzará a emanar vapor de la rejilla central. Utiliza las Alas de Ícaro para impulsarte hacia la cabeza del Kraken y golpéale hasta que él te ataque y su tentáculo quede enganchado. Aprovecha para escalar por el tentáculo, destruir los obstáculos que no te dejan avanzar y cortárselo de cuajo con el botón ◎. Repite este proceso para destruir el otro tentáculo y finalmente golpéale en ambos lados hasta que se caiga. Ese es el momento para desplegar el puente.

Pluma de Fénix y Ojo de Gorgona: Junto al ave Fénix hay dos cofres.

El Templo De Las Hermanas Del Destino

Sube a la plataforma alta del centro por medio de tus cadenas con R1 y destruye el objeto objeto brillante de color azul. A continuación gira la plataforma con el mecanismo que hay en su base y detente cuando el saliente de abajo esté justo encima del único punto en el que éste puede encajar. Después sumérgete y tira de la palanca. Si giraste la plataforma adecuadamente, ambas ruedas encajarán y tu podrás hacer rotar el ariete que apareció al romper el objeto brillante. Gíralo hacia la campana de la derecha y, antes de hacer nada, planea hasta alcanzar la de la izquierda. Hazla sonar, ralentiza el tiempo y regresa deprisa a lo alto de la plataforma para mover el



Para ganar el combate de la Cámara del Telar puedes ralentizar el tiempo con las dos estatuas que hay a ambos lados de la sala.

ariete haciendo así sonar la otra. Con esto la estatua del fondo se resquebrajará. Vuelve a girar el ariete para que apunte a la estatua y destrúyela del todo. Pasa por el hueco que se forma.

El Trono De Lakhesis

Aquí te enfrentas a la primera Hermana del Destino. Ella lanza continuamente proyectiles contra ti, los cuales pueden ser devueltos con el Vellocino de Oro. Esquiva el resto de sus ataques y golpéala hasta que eche a volar. Entonces aproxímate a ella por los ganchos de las paredes y golpéala en el aire con la combinación L1+◎, que es la que más daño le causará.

El Templo Del Oráculo

La segunda hermana es mucho más sencilla. Sólo tienes que devolver sus proyectiles y golpearla cuando se acerque.

Después tendrás que enfrentarte a las dos hermanas a la vez: golpea a la que está dentro de la habitación hasta que sea rodeada por un aura verdosa. Cuando esto ocurra ralentiza el tiempo para golpear a la hermana que sale de los espejos. Tras unos impactos quedará encerrada y el espejo se agrietará. Destrúyelo, y tu enemigo no podrá utilizarlo más. Repite el proceso.

En la siguiente sala sal y escala la pared.

Ojo de Gorgona: Al poner los pies sobre la salida, salta y planea hacia la izquierda para acceder a una terraza.

Pluma de Fénix: Como el Ojo anterior, pero saltando hacia la derecha.

La Cámara Del Telar

El monstruo del centro no parará de atacarte con los brazos, los cuales puedes inmovilizar si les atizas unos cuantos golpes. Acciona la primera palanca y desde la escalera izquierda salta al pequeño balcón. Trepa por el techo y al llegar al otro lado activa la otra palanca para poder salir trepando por la cuerda.

Al llegar arriba utiliza otra palanca más para abrir una trampilla en el suelo, golpea la mano del monstruo para que quede aturdido dentro de dicha trampilla y así puedas dejarlo atrapado cerrándola de nuevo. Haz lo mismo con otro de los brazos haciendo caer la cadena puntiaguda sobre él.

Después ve haciendo girar el soporte del jarrón por toda la sala de modo que se detenga en todos los emblemas azules del suelo. Para llegar al último de ellos tendrás que golpear primero la mano restante. Una vez llegado al final ponte sobre el interruptor, lleva el soporte de nuevo al penúltimo emblema y sigue golpeando la mano hasta que ésta se enganche en la pica metálica y la haga caer sobre sí misma. Sal por la cuerda.

En el nivel superior te enfrentarás a la cabeza del monstruo. Golpea su brazo derecho hasta que se le quede entumecido. Entonces ve a la pared derecha y escala hasta ver unos cadáveres sobre una viga. Hazlos caer y vuelve a bajar. Ahora tienes que empujar la palanca para situar el dispositivo en el tercer emblema del suelo contando desde la derecha. Golpea sus brazos para inutilizarlos y haz subir la enorme cuchilla con la palanca. Rótala para que una de sus puntas se dirija hacia su cara y mátalo.

Para terminar, tira del hilo que está a la derecha de la palanca y pulsa ◎ hasta que el espejo muestre el momento de tu muerte. Ralentiza el tiempo y corre hacia allí antes de que acabe el tiempo.

La Cumbre Del Sacrificio

Al principio mata a las sirenas con el botón ◎. De esta manera, su grito aturdirá a Zéus, quien apoyará la mano en el suelo permitiéndote golpearla.

En la segunda parte del combate sólo tienes que esquivar y atacar como siempre para, cuando quede aturdido, pegarle con las columnas del escenario. Sus golpes pueden ser bloqueados y sus proyectiles devueltos. Finalmente un Quick Time Event dará término al combate. De vuelta a la cámara del telar repite el proceso que ya hiciste antes, es decir; girar los hilos y correr hacia el espejo.

TROFEOS

Bronce

Viento azotador : Adquiere la Perdición de Tifón.
Grande, agreste y escabroso: Adquiere la Furia de los Titanes.
Bolas azules : Adquiere la Furia de Cronos.
Reluciente: Adquiere el Vellocino de Oro.
Sacude su mundo: Adquiere la cabeza de Euríale.
Aprende a volar: Adquiere las Alas de Ícaro.
Suelo tembloroso: Adquiere el Temblor de Atlas.
Muerte celestial: Vence al jinete oscuro por primera vez.
Resurrección: Escapa del foso del Hades.
Duro como una roca: Vence al Minotauro Titán dentro de Atlas.
Molestando al débil: Gana la batalla de fuera del Templo de los Hados.
¿Qué estás cocinando?: Resuelve el acertijo de la estatua del Fénix.
A latigazos: Azota a los Corceles del Tiempo.
Trabaja las rodillas: Derriba el templo en la Ciénaga del Olvido.
Insensato: Cruza el puente que se rompe al pasar por él.
Martillo y cincel: Petrifica y destroza a 30 enemigos.
Puro exceso: Consigue un combo de 500 golpes.
Un gran paso: Sube de nivel cualquier objeto.

Plata

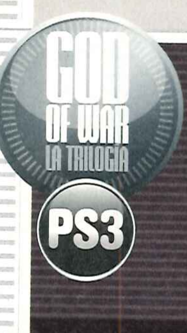
Mucho ojo: Recoge todos los Ojos de Gorgona.
¡Hazte una almohada!: Recoge todas las Plumas de Fénix.
Ojo conmigo: Colecciona 20 ojos de Cíclope.
Grupo de jefes 1: Mata al Coloso de Rodas, al Jinete o Oscuro y a Teseo.
Grupo de jefes 2: Mata al Rey Bárbaro, a Euríale y a Perseo.
Grupo de jefes 3: Mata al Kraken y a las tres Hermanas del Destino.
Incomprensión paterna: Vence a Zeus.
Álzate y BRILLA: Despierta al Fénix.
Despliégalas: Abre las alas del Templo de los Hados.
Rey del esplendor: Abre la puerta del Templo de Euríale.
El derrochador: Maximiza todas tus armas y magia.

Oro

Comienza el fin: Completa el juego en cualquier dificultad.
Siente la urna: Recoge y usa al menos 2 Urnas de Poder.
Pulgares sangrantes: Supera el Desafío de los Titanes.
Escena de lucha de 15 minutos: Ábrete paso hasta la Cámara del Telar en menos de 10 minutos .
La indiscutible calidad de lo alemán: Recoge todos los Cofres Uber.

Platino

Trofeo de Gaia: Desbloquea todos los trofeos de God Of War II.




El Arco de Apolo te servirá para quemar las muchas zarzas que hay por el Hades. Dispara con los botones L2 y ◎.


Puedes acabar fácilmente con varios enemigos si disparas con el Arco de Apolo a las ollas inflamables que hay por la zona.

GOD OF WAR III

Kratos pone fin a su venganza con la entrega más espectacular. Ésta narra la aniquilación de los dioses olímpicos y sus consecuencias para poner fin a una gran trilogía.

Gaia

Al poco de comenzar la aventura te las verás con un jefazo enorme, aunque simplemente se trata de una toma de contacto. Muévete a los lados para esquivar sus lentos ataques y pégale.

Monte Olimpo

Trepa por la ladera de la montaña y salta los abismo con la ayuda de los orbes brillantes y las espadas de Atenea. En cuanto llegues a la tumba de Ares procura rodar por el suelo para no ser alcanzado por las embestidas del centauro. Procura rotar el stick de a manera adecuada cuando se te indique y pégale aprovechando sus fallos. Al derrotarlo acciona la palanca y súbete al montacargas. Tras esto te enfrentaras de nuevo al caballo-cangrejo de Poseidón. Derrótalo siguiendo el mismo procedimiento de antes y avanza por el cuerpo de Gaia hasta su interior.

Corazón De Gaia

Coge el bloque de piedra de la derecha, rótalo con el joystick derecho y encájalo en el hueco de la izquierda. Después trepa por las enredaderas para salir.

Poseidón

Comienza por golpear sus patas esquivando todos sus ataques hasta que Gaia lo agarre y te enfrentes a él cara a cara. Normalmente te golpeará con el brazo o con su tridente. La mayoría de sus acometidas se pueden bloquear con el Vellocino de Oro pulsando L1, aunque cuando veas que va a clavar su tridente ferozmente contra el suelo, será mejor que te apartes. Pégale hasta que quede aturdido con el símbolo ◎ sobre su cabeza. Trepa entonces por la enredadera para desencadenar otro combate como el primero. Sigue golpeando sus patas.

Reino De Hades

Al llegar, Atenea te dará las Espadas del Exilio. Avanza hasta que oigas la voz de Hades y lance unos cuantos de sus esbirros contra ti. Ese será un buen momento para estrenar el poder «Espadas del Exilio».

Ojo de Gorgona: Cuando veas el primer punto de guardar partida retrocede, pasa por el puente de madera y desciende por la ladera de la roca. Al llegar abajo ve hacia tu derecha y encontrarás el cofre.

Después sigue avanzando, da buena cuenta de las gorgonas y demás seres indeseables y desvíate a la izquierda cuando te topes con el muro de zarzas. Allí te encontrarás con Pirítoo, quien te pide su liberación. Ve por los escombros de tu derecha y salta sobre la lámpara: al pisarla, ésta descenderá y se abrirá una reja en la pared izquierda. Salta para agarrarte a la cornisa y adéntrate en el camino desbloqueado hasta hacerte con un recipiente lleno de zarzas; empújalo hasta el suelo y llévalo hasta el final del escenario, donde hay un cancerbero exhalando fuego tras unos barrotes. Arrima las zarzas para que las prenda haciendo así que salga humo de ellas. Regresa otra vez a la lámpara para abrir otra puerta encima del cancerbero y corre para utilizar las Alas de Ícaro sobre el humo llegando así a lo alto. Libera al perro con la palanca, enfréntate a él y, cuando lo tengas domado, llévalo hacia donde está Pirítoo y achichárralo. Ya puedes coger el Arco de Apolo.

Pluma de Fénix: En cuanto quemes a Pirítoo lanza una flecha ígnea hacia las zarzas de la parte superior izquierda y sube con ayuda del humo.

Regresa a las zarzas que dejaste antes y quémalas para poder pasar.

Cuerno de Minotauro: Poco después verás dos cofres y una puerta con más zarzas en el medio. Elimínalas para hacerte con él.

Ve por tu izquierda. Ahora te enfrentarás a varios demonios voladores que pueden ser fácilmente derrotados si los agarras con ◎. Después de eso salta a la plataforma alejada y comienza a trepar.

Ojo de Gorgona: Al llegar arriba de la pared y antes de colgarte del techo, desvíate hacia la izquierda. Con dos saltos llegarás al cofre.

Jueces Del Inframundo

Salta agarrándote a los orbes luminosos hasta alcanzar la plataforma central.

Ojo de Gorgona: Al llegar a la plataforma ve hacia tu izquierda. Salta a un trozo de escalera destruida y llegarás a una repisa con otro cofre.

Examina la luz del centro y luego el atril de la parte sur. Así desencadenarás tres pruebas que consisten en tres combates contra montones de enemigos. Una vez superadas pasa por el portal azul. Al llegar arriba ve hacia tu derecha y acaba con los minotauros bajo el arco.

Cuerno de Minotauro: Al acabar con los minotauros pasa bajo el arco y entra por el portal azul de tu derecha.

Prosigue hasta que el camino se corte. En ese momento verás una plataforma de madera situada sobre unas zarzas. Quémalas para así desencadenar una corriente de vapor con la que aprovechar las Alas de Ícaro. Al llegar arriba acciona la palanca e inmediatamente rueda por el suelo hacia la plataforma de la izquierda para poder subirte a ella según asciende. En la planta superior arrastra la enorme olla explosiva hasta dejarla próxima al elevador. Baja y vuelve a subir con él para meter la olla en la plataforma antes de que se vuelva a cerrar. De esta manera los dos descenderéis y tu podrás arrastrarla otra vez para, de una patada, hacerla caer a la madera del piso inferior. Con esto conseguirás que la columna de humo se vuelva más potente y te ayude a



Una buena manera de dañar a Hades es utilizar el Ariete de Hiperión (L1+◎) y encadenar después unos cuantos golpes.



La primera vez que intentes disparar contra Hélios serás sorprendido por una mantícora. Ya sabes qué hay que hacer.


Los caballos cangrejo de Poseidón te darán la lata durante los primeros compases del juego. Que no te asuste su tamaño; son muy mansos.


Para romper esta defensa perfecta que protege a Hélios necesitarás domar primero al cíclope. Un solo golpe y solucionado.

llegar más alto. Agárrate a la plataforma que cae y súbete a ella.

Puma de Fénix: En esta plataforma hay una puerta: ábrela, verás el cofre.

Vuelve a utilizar el vapor para llegar hasta arriba y salir por la puerta superior. Avanza derrotando las estatuas que te atacarán y llegarás a la fragua de Hefesto.

La Fragua

Ve por el camino de la derecha y activa la palanca para abrir la puerta de detrás.

Ojo de Gorgona: Cuando veas a Hefesto dirígete hacia la izquierda y abre el cofre, que está pegado a la pared.

Ve hacia la puerta que has abierto. Llegarás a una plataforma redonda llena de estatuas. Con el mecanismo del centro hazla girar hasta que la salida se encuentre al lado contrario y puedas llegar a la segunda salida, la que está tapada por zarzas. Quémalas para entrar por ella y obtener la Espada del Olimpo. Acto seguido salta al piso inferior. De nuevo en el principio. Ahora que tienes arco, quema las zarzas de la puerta.

Palacio De Hades

Al fondo a a izquierda tienes una especie de noria que al ser girada abre la puerta del piso superior. Lamentablemente ésta dura poco tiempo, así que necesitaremos algo con lo que impedir a la noria girar de nuevo hasta su posición inicial. El objeto que hace falta se encuentra en una habitación a la derecha. Arrástralo y ponlo debajo de la rueda cuando hayas abierto la puerta con ella. Trepa por la enredadera del centro para llegar arriba. En cuanto veas la estatua de Hades gira la manivela y caerá el ataúd de Perséfone.

Pluma de Fénix: A la izquierda de la estatua hay una escalerilla. Trepa por ella y busca en un recoveco a la derecha, en la zona que corresponde a la cabeza.

Acércate lo más posible a él por el frente y pulsa R1 para balancear el ataúd. Verás que al hacerlo aparecen unas escalerillas de cuerda a cada lado. Sube por la izquierda y vuelve con el ascensor al recibidor del palacio. Lo que tienes que hacer ahora es coger el objeto que antes utilizaste para atascar la noria y llevártelo contigo arriba. Vuelve la palanca que está frente a la estatua. Acciónala y antes de que el tiempo se agote sube por la escalera izquierda y atasca la rueda. A continuación haz lo mismo con la noria de la escalerilla derecha. Así, cuando la estatua tenga las dos manos dentro de los grilletes podrás utilizar el ataúd para destruirla y colarte en su interior.

Hades

Algunos de sus ataques pueden ser bloqueados, mientras que otros (los más fuertes) no te queda más remedio que esquivarlos con el joystick derecho. Cuando le causes cierta cantidad de daño, y tras completar un Quick Time Event, algunos trozos de carne acabarán por el suelo. En ese momento utiliza el Ciclón del Caos (L1+▢) para evitar que vuelvan a su dueño. Cuando Hades utilice la técnica en la que todo el suelo se vuelve negro, quédate en la única zona que siga con luz, ya que en cualquier otro lugar correrás peligro. Tras repetir varias veces el mismo proceso, una secuencia de acción os dejará a ambos con las armas enganchadas. Esquiva sus golpes y atácale con ▢ y pulsando repetidamente ◎ si corres riesgo de caer al agua.

Finalmente obtendrás las Garras de Hades y el señor del inframundo hará una última aparición, aunque esta vez sin armadura. Rueda de un lado a otro para evitar ser impactado y ve cambiando de lugar con los orbes luminosos para pegarle por la espalda. Tras unas cuantas heridas Hades será historia.

Casco de Hades: Tras matar a Hades podrás nadar por las aguas del Estigia. Sumérgete para hacerte con él.

Nada por la laguna hasta que vuelvas a aparecer en la forja de Hefesto. Tras la conversación retrocede para volver a la plataforma giratoria en la que había varias estatuas, las cuales, en esta ocasión cobrarán vida. Acaba con ellas y con los perros para tomar de nuevo la segunda salida. Ya puedes correr hacia el portal azul para escapar del inframundo.

La Ciudad De Olimpia

Golpea a Gaia para hacerla caer y después avanza. Para entrar en Olimpia tendrás que derrotar a varias oleadas de enemigos, aunque no supondrán gran problema porque la mayoría son simples sodados. Una vez en la cueva dispara a la arpía: así la atraerás hacia ti. Agárrate a ella para llegar al otro lado.

Libra unos cuantos combates más y utiliza la ballesta de asalto para derribar a Helios cuando pase con su carro por delante de ti. Una vez que Hélios se estrelle ve a buscarle cruzando el abismo mediante el vuelo de las arpías. Al llegar al lugar donde ha caído el dios del Sol, su guardia personal se colocará delante de él en formación de tortuga impidiéndote el paso. En ese momento aparecerá un cíclope: lucha con él y cuando el símblo ◎ aparezca sobre su cabeza, haz la combinación para controlarlo. Ya puedes utilizar su fuerza bruta para quitar a los escuderos de en medio. Tras esto Apolo lanzará su rayo luminoso contra ti. Mueve tu brazo con el joystick derecho para cubrirte con él y acércate. Finalmente te harás con la Cabeza de Hélios.

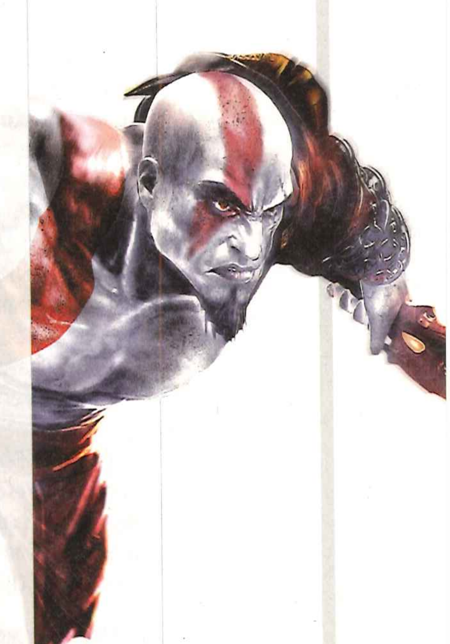
Escudo de Hélios: A la derecha del cadáver del dios.

Cuerno de Minotauro. También a la derecha, un poco antes del cuerpo de Hélios. Utiliza su cabeza para verlo.

Apunta con la cabeza de Hélios a la pared del fondo y desvelarás una puerta.

La Senda De Eos

Utiliza la cabeza de Hélios para poder iluminar la cueva cuando no veas nada.



CONSEJO: En cuanto consigas la Cabeza de Hélios estate atento al escenario. Cuando veas polvo brillante revoloteando, enfoca con su luz.




En las fases de vuelo, los controles son como los de cualquier simulador de aviones. Recuerda, arriba es abajo y viceversa.


Cuando le quites los Cestus de Nemea a Heracles se volverá más agresivo. Tú muévete mucho, golpea y esquiva rápidamente.

Ojo de Gorgona: Está en la pared que hay a la izquierda del punto de guardar partida. Encontrarás el cofre, que está metido en un recoveco.

Sigue avanzando por la izquierda y prosigue hasta que el camino se corte. Entonces tendrás que utilizar de nuevo la Cabeza para desvelar otra puerta.

Pluma de Fénix: Antes de cruzar el abismo con la cuerda del techo déjate caer por el hueco.

Cuando llegues al puente derruido crúzalo con ayuda de la arpía. Una vez en el otro lado acaba con los enemigos que salen del suelo y sigue recto.

Ojo de Gorgona: Cuando veas dos cofres azul y verde juntos ilumina con la Cabeza el recodo de la derecha.

Pluma de Fénix: Tras acabar con varios enemigos sobre un puente de madera verás de nuevo un cofre azul y otro verde. Pues bien, el que contiene este objeto está escondido a la izquierda de ellos, bajo unos tablones.

Finalmente acércate la cadena y utiliza las Alas de Ícaro para salir volando.

La Cadena Del Equilibrio

Esquiva todos los obstáculos que encuentres mientras vas volando. Al llegar a lo alto pulsa ⊗ para atacar a Atlas y después ve saltando por las plataformas antes de que éstas se derrumben. Trepa por la pared y evita las rocas.

Pluma de Fénix: Tras haber avanzado por la pared esquivando las rocas llegarás a una pequeña plataforma de madera. Allí hay un cofre que puedes ver mediante la Cabeza de Hélios.

Las Cavernas

Quema las zarzas con tu arco para poner en marcha las cuerdas y poleas que sujetan las cajas, pero antes de nada sería mejor que no dejases pasar este objeto...

Cuerno de Minotauro: Nada más llegar a las cavernas echa un vistazo a tu derecha, pues allí está el cofre.

Durante tu ascenso vas a combatir con montones de enemigos y con la dificultad añadida de que éstos tratarán de romper las cadenas que sujetan las cajas.

Arriba encontrarás a Hermes, quien saldrá corriendo. Trepa por la cadena.

La Llama Del Olimpo

Ojo de Gorgona: Junto a la cadena del Norte de la sala hay una habitación oculta con varios cofres. Utiliza la cabeza de Helios para encontrarla y sacar este objeto de uno de ellos.

Lo que tienes que hacer aquí es simplemente revelar los cuadros de las paredes con la Cabeza de Hélios. Dichos cuadros están ocultos en los huecos de la pared. Ilumínalos hasta que Hermes haga acto de aparición. Entonces tendrás que perseguirlo.

La Ciudadela Olímpica

Persigue a Hermes por toda la ciudad corriendo y saltando al ritmo que él marque. Cuando al final él se apoye en la cabeza de una estatua tendrás que girar la base de la catapulta y lanzarte hacia él.

Moneda de Hermes: Nada más caer con la catapulta echa un vistazo a la derecha de la cabeza de la estatua, que ha quedado destruida.

Hermes

Acabar con él es sencillo, pues apenas tiene armas para defenderse. Lo único que debes hacer es concentrarte en impactarle, lo cual será mucho más fácil si empleas las Garras de Hades o la habilidad Ciclón del caos. Cuando le derrotes obtendrás las Botas de Hermes.

Sal corriendo por las paredes con las Botas de Hermes y cruza también el enorme grabado de la pared.

Pluma de Fénix: Tras cruzar el enorme grabado desvela un cofre que hay a la izquierda con la Cabeza de Hélios.

Acaba con los todos los enemigos, teniendo especial cuidado de no ser alcanzado por las bolas de hierro y abre la siguiente puerta.

Cuerno de Minotauro: Tras acabar con todos los enemigos ve hacia la izquierda.

La Llama Del Olimpo

Entra por la puerta de la izquierda y sube por las escaleras acabando mientras tanto con las sirenas, a las cuales debes iluminar con la Cabeza de Hélios.

Pluma de Fenix: Al llegar al piso de arriba emplea las Alas de Ícaro sobre la corriente de vapor de tu izquierda.

Una vez arriba tienes que resolver un puzzle musical. Asciende por la coumna de vapor de tu derecha y mueve las palancas de arriba hasta que el dibujo de la caja de música forme una espada con el mango a la izquierda y la punta a la derecha. Después ve a donde están los símbolos del mando de PS3 y toca las notas según vayan pasando por el círculo. Acciona la palanca para descender.

Al llegar abajo gira la manivela de la llama y ve por la puerta que se abre. Al poco te encontrarás con una escalera de caracol. Baja por ella.

Ojo de Gorgona: Abajo, junto a la escalera de caracol verás un aura indicándote la existencia de un cofre.

El Foro

Esto consiste básicamente en pegarse con Heracles. En la primera fase del combate sólo tienes que pegarle a él y a sus esbirros hasta que el héroe de los dioses se lance sobre ti. Pulsa repetidamente ◎ y conseguirás cargártelo al hombro, momento en el cual podrás estamparlo contra cualquiera de las paredes con pinchos que hay en la zona.

Después él peleará cara a cara contigo. Esquiva sus potentes pero lentos golpes y contraataca hasta que te ciegue y le veas hablando con Hera. Ahí tienes que aprovechar para quitarle los guantes.

Cuando acabes con él te quedarás sus Cestus de Nemea.

Hombrera de heracles: Junto a su cuerpo yacente puedes bucear para hacerte con este objeto.


Si para esta parte necesitas guía, entonces lo que tienes es un problema que PlayStation Revista Oficial no te puede solucionar.


Tras matar al centauro en El Tártaro, debes salir saltando por las rocas de la derecha. A veces cuesta un poco, pero se puede.

Avanza hasta llegar a una habitación con varios enemigos y rompe la piedra azul con los Cestus. Acciona la palanca y regresa para pasar buceando.

Cuerno de Minotauro: Verás el cofre detrás de ti nada más salir del agua.

Cámara De Poseidón

Abre la primera puerta y ve a la derecha. Llegarás a una sala con muchos portales. Entra por el de la izquierda y al llegar arriba salta hacia la izquierda para activar la palanca: empezarán a salir perros en el piso inferior. Lucha con ellos y dales patadas con ◎ de manera que los hagas entrar por el portal y aparezcan sobre la plataforma de arriba. Coloca cuatro perros y teletranspórtate tú después: accederás a un portal que te llevará a la celda de la princesa de Poseidón.

Caracola de Poseidón: En la celda de la princesa. A la derecha

Ojo de Gorgona: También en la celda.

Escapa con la princesa cargándote por el camino las estatuas con tus Cestus. Finalmente podrás llegar hasta la sala donde está la estatua de Pandora.

Pluma de Fénix: En la sala de la estatuilla. Oculta a la derecha.

Los Jardines Superiores

Gira las plataformas y ve saltando de una a otra teniendo en cuenta que la tercera la deberás girar dos veces, ya que el mecanismo del fondo no funciona.

Cámara De Afrodita

Dale una buena ración de ibérico a Afrodita para pasar por el portal.

Liga de Afrodita: Detrás de su cama.

Cuerno de Minotauro: El cofre está a la derecha del portal.

Tártaro

Pluma de Fénix: A la derecha del primer camino que tomas al llegar al Tártaro.

Avanza, cárgate al centauro y a los esqueletos y trepa por las rocas de la derecha. A veces cuesta un poco engancharse arriba. Tú insiste.

Puerta De Tisífone

Tras acabar con las mantícoras tienes que llegar a lo alto de la puerta y abrirla. Para lograr algo así tira primero de las cadenas de los lados, después empuja los dos bloques que sobresalen y por último engánchate a las arpías para comenzar tu escalada por los distintos bloques.

La Fosa Del Tártaro

Nada especial que hacer aquí. Sólamente avanza y mata enemigos.

Pluma de Fénix: Justo a la izquierda del punto de guardar partida.

Cuerno de Minotauro: Al saltar el puente destruido mira a tu derecha.

Cronos

Lo primero de todo es comenzar cegando a Cronos con la cabeza de Hélios para evitar que te aplaste con sus dedos. A partir de aquí todo consiste en escapar de los ataques del titán poniendo en práctica tus dotes de alpinista y combatiente. Por lo general el camino está marcado todo el tiempo. Lo que sí debes saber es que cuando te enfrentes a él al poco de empezar la acción deberás golpear sus dedos cuando estén a tu alcance. Al hacerlo un par de veces comenzará a dar manotazos para aplastarte, cosa que podrás evitar poniéndote en las zonas que no quedan en sombra. Después ciégale una vez mas y prosigue. Sólo tienes que preocuparte de huir y romper con tus Cestus los cristales azules. Al final conseguirás la Piedra del Ónfalos.

Al volver con Hefesto, éste te dará el Látigo de Némesis y de paso tratará de matarte. Completa el Quick Time Event.

Anillo de Hefesto: Tras derrotarle ve a la izquierda. Lo verás fácilmente junto a la pequeña piscina.

Los Jardines Superiores

Ahora puedes poner en marcha los mecanismos averiados gracias al Látigo de Némesis. De este modo llegarás a una sala con varios portales y una ballesta.

Cuerno de Minotauro: Dispara la ballesta hacia la izquierda y pasa por la cuerda entre los portales hasta llegar al balcón con barrotes. Salta desde el borde de éste y con las Alas de Ícaro alcanza otra vez la cuerda. Llega por ella hasta el otro extremo, donde está el cofre.

Ojo de Gorgona: Acciona la palanca para que la plataforma de la ballesta se eleve y dispara de nuevo a la izquierda.

Planos de Dédalo y Pluma de Fénix: Con la plataforma elevada dispara hacia la puerta y después corre con las Botas de Hermes por el muro que tienes a la derecha. Atraviesa el portal naranja y acciona la palanca para regresar rápidamente, disparar la ballesta una vez más y hacer que los cofres caigan.

Precisamente así es también como se sale de la sala: dispara la ballesta contra la puerta y desciende por la cuerda.

Cuerno de Minotauro: Nada más bajar por la cuerda. Detrás de ti.

El Laberinto

Cáliz de Hera: Nada más encontrarte con Hera ve hacia tu izquierda. Lo encontrarás tirado en el suelo.

Ve por la izquierda y después gira a la derecha. Avanza hasta que entres en un pasillo interior cuyas puertas se cierran al notar tu presencia.

Ojo de Gorgona: Nada más salir del pasillo interior gira a la derecha en la bifurcación. Cuando veas los dos cofres rojos podrás también notar la presencia de un cofre oculto a la izquierda.

Después ve por el camino de la izquierda y una puerta se cerrara detrás de ti. Súbete a la baldosa circular del suelo. Así la pantalla se pondrá verde y las cosas planas se volverán tridimensionales.

Lo que debes hacer, antes de nada, es bajar la verja que hay al Sur. Tras esto súbete a la baldosa dorada para poner en marcha el efecto. Antes de que se agote tienes que saltar sobre la verja que has quitado de en medio y subir por las escaleras de la izquierda hasta el puente. Baja por la escalera y salta el agujero.


Hermes se da un aire, no sabemos si Asuranceturix el juglar de Asterix, o a algún julandrón del carnaval de Río. ¡Qué cabello más brillante!


Para llegar hasta Afrodita tendrás que rotar dos veces la penúltima pasarela, pues la última está averiada e inmovilizada.







A veces estos espectros adquieren forma etérea y no se les puede pegar. Cuando eso ocurra ilumínalos con la Cabeza de Hélios.



En los duros combates del final del juego, procura dejar la Espada del Olimpo para cuando te ataquen muchos enemigos a la vez.

Cuerno de minotauro: Mientras saltas sobre el agujero adéntrate en la zona vallada que hay a tu izquierda.

Rota la columna de modo que su parte alta apunte hacia la derecha y arrástrala junto al cáliz para hacer que el agua que cae de la pared baje por la escalerilla a modo de rampa y se deposite sobre el recipiente. Así abrirás la verja.

Tras matar a Hera quema las zarzas que tienes delante y arrastra de nuevo la columna junto al cáliz de la siguiente sala. Al pisar la baldosa circular del suelo, éste también se llenará de agua.

Después gira completamente la columna y llévala hasta abajo para encajarla en la escalera rota completando así su recorrido. Pisa la baldosa dorada, sube con el cuerpo de Hera por la escalera que acabas de formar y depositalo en el cáliz. Ahora pon la columna sobre la baldosa para que el efecto tridimensional sea permanente y sal del laberinto por la gran escalinata que, ahora sí, está completa. Por último cruza el abismo con ayuda de las arpías. Gira el mecanismo para abrir el portón.

Ojo de Gorgona: Tras cruzar al otro lado con las arpías, el cofre está a la izquierda del punto de guardado.

Avanza matando escorpiones.

Cofre extra: Está al final del pasillo.

Las Cavernas

Salta a la plataforma del centro y equipa tus Cestus para salir airoso de un combate contra varios gigantes y un cíclope.

Ojo de Gorgona y Cuerno: En la plataforma donde luchas contra el cíclope y sus compañeros.

Alumbra la pared del fondo con la Cabeza de Hermes y prosigue.

Cofre Extra: Antes de tirarte al agua salta a la derecha. Está en un saliente.

Tírate al agua y acciona la palanca para subir su nivel. Tras esto trepa por la reja de la derecha y sube por el elevador.

Cuerno de Minotauro: Al ver la pared por la que debes escalar con las Botas de Hermes ve primero a la derecha.

Acaba con las gorgonas y trepa.

Ahora te enfrentarás a un escorpión gigante. La clave para acabar con él es destrozarle las patas con los Cestus de Nemea hasta que caiga al suelo. Entonces golpéale en la cara y una vez aturido pulsa ◎. Repite este procedimiento. Tras acabar con el escorpión coge la Tormenta de Hielo de Bóreas y asciende.

Cofre extra: Tras subir por la corriente no acciones el siguiente interruptor. En su lugar ve recto y gira a la izquierda. Lo descubrirás con la Cabeza de Hélios.

Avanza enganchándote a los orbes azules y volverás a la sala llena de agua. Activa el mecanismo del suelo y corre por la pared. Continúa y, al final del camino encontrarás a Dédalo.

Cofre extra: Tras hablar con Dédalo ve hacia la derecha.

El Laberinto

Tienes que atravesar varios cubículos hasta llegar a la salida. En el primero sólo tienes que combatir, pero en el segundo deberás escalar las rejas del fondo evitando las llamas y los pinchos.

Cofre extra: Está situado en el segundo cubículo. Ábrelo cuando desaparezcan las llamas.

En el tercer cubículo debes arrastrar el pesado objeto hasta la pared de la izquierda, activar el interruptor para que la sala gire y empujarlo hasta el fondo para que, al girar nuevamente, puedas ponerlo encima del interruptor que abre la puerta de salida.

En la última sala tienes que derrotar a unos cuantos enemigos evitando los pinchos que salen del suelo. Cuando dichos pinchos vayan a cubrir completamente el suelo da un salto y engánchate a la arpía. Finalmente sal y rompe con los Cestus de Nemea la entrada a la jaula de Pandora.

Cofre extra: Nada más salir de la jaula. El cofre está oculto a tu derecha.

Ayuda a Pandora a trepar y en la siguiente sala, cuando quede atrapada en la trampa de las cuchillas, trepa por las rejas para llegar hasta el dispositivo que abre la puerta.

Después ayúdala a pasar entre las rejas y sube por la escalerilla. Verás a Pandora prisionera tras un cristal azul.

Cofre extra: A la derecha de la sala del cristal azul.

Para salvarla debes extraer la pared izquierda, trepar por ella y escalar por las rejas hasta lo alto, donde un interruptor hará caer su jaula.

Cofre extra: En la última sala. Está oculto a la derecha.

Finalmente abre la pequeña puerta para que Pandora se cuele por ella. Pisa el interruptor de arriba y saldréis al exterior.

Cofre extra: Tras ver el último punto de guardar partida ve el nordeste.

Tras otra fase de vuelo regresarás a la sala de Los Tres Jueces que visitaste al principio del juego. Acaba con tus enemigos y ve al portal de la derecha.

Cofre extra: En la sala de Los Tres Jueces, oculto a la izquierda del pasillo que lleva hasta el portal.

Al aparecer arriba destruye las piedras azules de las tres cabezas.

Cofre extra: A la derecha del portal por el que apareces.

Cofre extra: A la izquierda del puente que lleva hasta la tercera cabeza.

Regresa al piso inferior y rompe los cristales de las cadenas hasta hacer que se suelten. Ya sólo te queda volver a la superficie y girar el mecanismo.

Zéus

El combate consta de dos partes: la primera no tiene más misterio que esquivar y pegar. En la segunda haz lo mismo hasta que Gaia entre en escena y acabéis dentro del titán. Rompe las piedras azules que rodean su corazón y quema las zarzas para golpearle. Zéus aparecerá de nuevo y se multiplicará, pero tú sabrás cuál es el verdadero fijándote en la copia más bronceada. Por último dedícate a disfrutar del final interactivo. ¡Felicidades!

TROFEOS

Bronce

Los Enviados: Descubre la sala secreta de Los Brazos de Hades.
Sicario: Realiza un combo de 1.000 golpes.
Que me parto: Parte a un centinela del Olimpo.
Bronceado: Ciega a 100 enemigos con la Cabeza de Helios.
Adiestramiento: Da 50 patadas a los perros.
Qué calentón: Quema 100 enemigos con el Arco de Apolo.
Desalmado: Invoca todas las almas con las Garras de Hades.
Mala Sangre: Cubre a Kratos con 500 cubos de sangre matando a los enemigos.
Centauro de mis entrañas: Destripa a 3 generales centauro.
Un gran paso: Mejora cualquier arma hasta el siguiente nivel.
Rompiendo aguas: Mata a Poseidón
Reducido a cenizas: Obtén el Arco de Apolo.
Señor del esplendor: Mata a Helios.
Cazador cazado: Mata a Hermes y consigue sus botas.
Yo no he sido ¡pero ojalá!: Mata a la princesa de Poseidón.
Galán: Complace a Afrodita.
Manitas: Córtale la mano a Gaia.
Ábrete, sésamo: Abre las puertas de Tisífone.
Rescátame: Salva a Pandora.
Los Tres Sabios: Suelta la cadena de Los Tres Jueces

Plata

Con buenos ojos: Recoge todos los Ojos de Gorgona.
El Desplumador: Recoge todas las Plumas de Fenix.
Descuérnate por la victoria: Recoge todos los Cuernos de Minotauro.
¡Al máximo!: Potencia por completo todas las armas.
Rivalidad fraternal: Mata a Heracles.
Asesino de titanes: Mata a Cronos.
Justo castigo: Mata a Zéus.
Con gancho: Mata a Hades.
Quemadura glacial: Obtén la Tormenta de Hielo de Bóreas.
Nuevos puntos de vista: Resuelve el jardín de Hera.

Oro

Venganza satisfecha: Supera el juego.
Accepto el Desafío: Supera el Desafío del Olimpo.
Inhumano: Supera el modo Titán.
Inestimable: Recoge todas las Posesiones Divinas.
El buen camino: Atraviesa el laberinto sin morir ni fallar.

Platino

El rey de la colina: Consigue todos los trofeos de God Of War III.





Descuento de 5€ al comprar uno de estos juegos

Cómo conseguirlo

Por correo

Selecciona los juegos que quieres comprar marcando con una X la casilla y envía el cupón a: GAME-CentroMAIL. C/Virgilio 9. Ciudad de la Imagen - Pozuelo de Alarcón. 28223 Madrid. En unos días recibirás CONTRA REEMBOLSO el pedido en tu casa.

En tu tienda

Dirígete con este cupón a tu tienda GAME-CentroMAIL más cercana. Para más información llama al 902 17 18 19.





PVP recomendado
69,95 €

Lector PlayStation Revista Oficial - España
64,95 €

ALPHA PROTOCOL


AÑADIR AL PEDIDO







PVP recomendado
69,95 €

Lector PlayStation Revista Oficial - España
64,95 €

LOST PLANET 2

AÑADIR AL PEDIDO



PS3



PVP recomendado
59,95 €

Lector PlayStation Revista Oficial - España
54,95 €

SPLIT SECOND VELOCITY

AÑADIR AL PEDIDO



PSP



PVP recomendado
39,95 €

Lector PlayStation Revista Oficial - España
34,95 €

NARUTO SHIPPUDEN ULTIMATE NINJA HEROES 3

AÑADIR AL PEDIDO





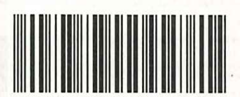


PVP recomendado
39,95 €

Lector PlayStation Revista Oficial - España
34,95 €

DEAD OR ALIVE PARADISE

AÑADIR AL PEDIDO



CUPÓN DE PEDIDO

NOMBRE | APELLIDOS | EDAD
DIRECCIÓN | Nº | PISO
POBLACIÓN | PROVINCIA | CÓDIGO POSTAL
TELÉFONO | NIF | E-MAIL

☐ CONTRA REEMBOLSO URGENTE
ESPAÑA 6,50 € // BALEARES 7,50 €

OFERTA NO ACUMULABLE A OTRAS PROMOCIONES DE GAME-CENTRO MAIL
OFERTA VÁLIDA HASTA EL 30 DE JUNIO DE 2010





CENTRO MAIL


MÚSICA ★ CINE ★
BLU-RAY ★ ZONA VIP
PlayStyle
SONY
PSP
EDURNE
TE RETA A UNA PARTIDA CON LA PSPGO
Moda
Claves para convertirte en un tipo duro a lo Red Dead Redemption
Música
Mala Rodríguez es ahora Dirty Bailarina
Cine
Todo sobre la segunda parte de Iron Man

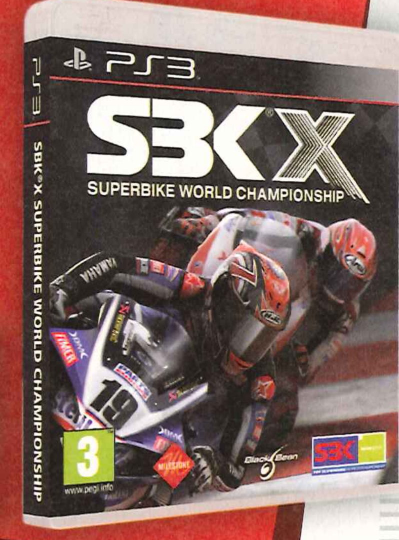


Rincón del Jugón

¿Te gustan las motos, concretamente el Campeonato Mundial de Superbike? ¿Y la buena música? Pues hazte con este SBK X, donde competirás por el primer puesto en el podium mientras disfrutas de buena música, con grupos de gran éxito como Biffy Clyro.







TE RECOMENDAMOS



KEANE
Night train

★★★★☆

No es un larga duración, pero los ocho temas aglutinan todo lo que un seguidor de la banda inglesa espera y, encima, tontean con otros estilos como es el *Hip-Hop* (el *single Stop for a minute* cuenta con la participación de K'Naan), e incluso se aprecian ciertas influencias africanas. Y es que esta «mezcolanza», en parte, se debe a que las canciones se grabaron durante su última gira que les llevó por diferentes países.



HAZE
Doctor Haze

★★★★☆

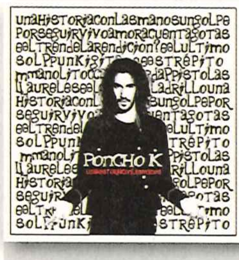
La medicina que todos sus *fans* estaban deseando. Los versos siguen siendo combativos pero esta vez buscan una solución, una solución a la lamentable situación económica, laboral y social. Y todo ello respetando sus raíces flamencas, pero experimentando con nuevos ritmos y sonidos: árabes. A pesar de la temática comprometida, ***Doctor Haze*** es uno de los discos más alegres y frescos de su carrera.



TAXI
Aquí y ahora

★★★☆☆

La banda gibraltareña ya es un clásico dentro del pop español y regresa al panorama musical con un nuevo trabajo que mezcla como nadie sabe hacerlo ritmos desenfrenados, medios tiempos y baladas. Con un sonido algo más actualizado, pero sin perder la esencia de los *riffs* guitarreros que nos tiene acostumbrados, ***Taxi*** presenta 11 canciones con mucha más personalidad que las de su anterior álbum, *Mirando atrás*.



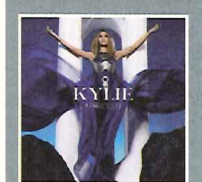
PONCHO K
Una historia con las manos

★★★☆☆

El artista se define como un «poeta callejero», así que hazte una idea de lo que podrás escuchar en sus letras; atentos al tema *Manolito Caramierda*, una de las más divertidas de éste, su quinto disco de estudio. Con *El último sol*, con la colaboración de Rubén (*Pereza*), Poncho K consigue atrapar tu sentido auditivo y te convertirte en un adicto de su música. Muy recomendable.

Próximos lanzamientos





KYLIE MINOGUE
Aphrodite



LA UNIÓN
Big Bang



LORI MEYERS
Cuando el destino nos alcance



LA MUSICALITÉ
4 elementos



ANDRÉS CALAMARO
On the rock



PIGNOISE



Ruidosos y más sucios que nunca

Cambio de discográfica, cambio de actitud. La banda madrileña encabezada por el ex-futbolista Álvaro Benito continúa haciendo ruido, y muy sucio, pero abordando nuevos temas en sus letras y tratando los asuntos del corazón desde un punto de vista algo más reflexivo. Alcanzando la treintena ve las nuevas generaciones con escepticismo, denuncia la indiferencia de los chavales, «vacíos por dentro», como versa el *single* debut *Todo me da igual*. Sin duda, una buena carta de presentación de su ***Año Zero***, que poco más nuevo aporta dentro de un pop ruidoso que reafirma su peculiar estilo sonoro.



Año Zero

★★☆☆☆



DIRTY BAILARINA
Como siempre, sin pelos en la lengua, pero esta vez abandona el buen rollito circense de Malamarismo por el misticismo. Ahora, La Mala es una «guerrera del futuro» que no dejará indiferente a nadie, tanto por sus versos como por sus ritmos.

ENTREVISTA CON...

MALA RODRÍGUEZ

«Los videojuegos son ciencia ficción ya que la gran mayoría representan una alternativa al mundo en el que vivimos»

¿Quién es Dirty Bailarina?
Es la mujer que da vida a mi nuevo disco, pero también podría ser la heroína de un videojuego. Lucharía contra aquellos que no son capaces de dar un paso sin tener prejuicios, con todo tipo de armas. Es tremendamente hermosa y femenina, pero también es sucia y atrevida en sus actos: no tendría ningún problema en cortarle el cuello a cualquier ser despreciable... el juego sería bastante gore (risas).

Tu música se ha incluido en algún que otro *GTA*, ¿en qué otros juegos te gustaría escuchar tus versos?
El *rap* es música callejera, sin pelos en la lengua y encaja más en un *GTA* que en un *Final Fantasy*, pero me encantaría escuchar algunas de las canciones de *Dirty Bailarina* en un título de ciencia ficción. La fantasía no me gusta tanto porque es irreal, prefiero la ciencia ficción ya que es una alternativa al mundo en el que vivimos.

¿Y los videojuegos que son, fantasía o ciencia ficción?
Ciencia ficción. Me fascina la imaginación que tienen los creadores de videojuegos, son capaces de crear mundos que logran abstraer de sus vidas y de sus rutinas a los jugadores durante horas y días. Cosa que no consigue otro tipo de entretenimiento, como el cine o la música.

¿Cómo ves el futuro de los videojuegos?
Una vez que se consoliden las 3D en todos los hogares, seguro que los desarrolladores se plantean conseguir la «realidad virtual» en plan hologramas.

El *Hip-Hop* es un mundo prácticamente de hombres, ¿cómo conseguiste ser escuchada?
Siendo muy fuerte y teniendo que demostrar de lo que soy capaz no una, sino un millón de veces. Represento una nueva era donde las mujeres tenemos voz y voto, y donde por fin podemos también despuntar haciendo cosas muy grandes. Durante años hemos estado dominadas, pero ya es hora de que empiecen a vernos como diosas, capaces de hacer lo más hermoso que existe, que es dar vida.

Tienes actitud de diosa guerrera...
Por supuesto, y me gustaría conseguir algún día ser una Dirty Bailarina, una justiciera que lucha para que todo el mundo tenga sus necesidades cubiertas.

A QUÉ JUEGA *La Mala*

Confiesa que en casa tiene una PlayStation 3 y que su chico «es un loco del FIFA», aunque ella prefiere las aventuras porque «te cuentan una historia y te permiten ser tú la protagonista». Metal Gear Solid es su juego favorito, le fascina la historia, y Tekken «es muy divertido y desestresante».

POR ANA MÁRQUEZ

IRON MAN 2

Marvel sigue allanando el camino para Los Vengadores. El siguiente: Thor.

La primera entrega de *Iron Man* dejó el listón alto, muy alto para venideras películas de superhéroes. Sustentándose sobre un Robert Downing Jr. en estado de gracia, Jon Favreau acertó al alejarse de la pomposidad de otras producciones superheróicas. *Iron Man* era divertida, espectacular e incluso épica en su narración del origen del hombre de lata (hasta entonces, la gestación del héroe solía ser lo más flojo de las primeras partes).

Esta secuela se mantiene fiel a ese mismo espíritu, aunque se muestra algo lastrada por la necesidad de ir allanando el camino a la venidera película de *Los Vengadores*, de la que *Iron Man* formará parte (junto a La Masa, Thor... y suponemos que La Avispa y el Hombre Hormiga). De ahí la incorporación (aunque algo desaprovechada) de dos pesos pesados como Samuel L. Jackson (Nick Furia) y Scarlett Johansson (Viuda Negra). Todo sea por expandir el universo **Marvel** hacia otras franquicias cinematográficas.

Mickey Rourke, bajo la piel del villano Whiplash, no será el único quebradero de cabeza para Tony Stark: su inoportuna «salida del armario» le enfrentará al ejército de USA, ansioso por echar mano al diseño de *Iron Man*. ¿El resultado? Dos horas de espectáculo repleto de frases socarronas y algunos altibajos, pero que nos proporciona algo con lo que los fans llevábamos soñando desde la primera película: la irrupción de Máquina de Guerra. Verles a los dos en acción ya merece el precio de la entrada.

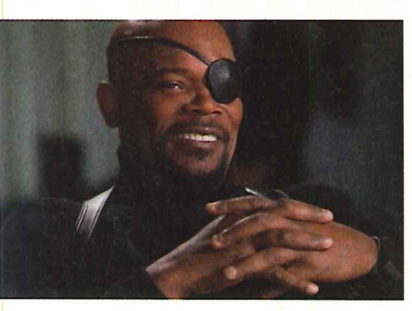


La sorprendente aparición de Scarlett Johansson (¡cómo reparte, Madre!), alias Viuda Negra, augura un spin-off en toda regla.



Título original
Iron Man 2
Director
JON FAVREAU
Reparto
Robert Downey Jr., Don Cheadle, Scarlett Johansson, M. Rourke.
Género
ACCIÓN
País de origen
EE.UU.
Distribuidora
PARAMOUNT
ironmanmovie.marvel.com





UN CAMEO SORPRESA QUE HA IDO A MÁS

Nick Furia (Samuel L. Jackson) fue la gran sorpresa para aquellos que aguantaron los créditos finales de Iron Man. El líder de S.H.I.E.L.D. cobra mayor protagonismo en esta secuela.



NOCHE LOCA

O cómo mantener la chispa del amor...

Tratando con humor el exterminio de las rutinas maritales, el desgaste de los hijos y la escasa actividad sexual que conlleva dar el «sí quiero», el experto director comediante (*Noche En El Museo, Recién Casados)* nos presenta una situación hilarante que en ocasiones roza lo absurdo y no tiene nada de gracia y en otras, te partes de risa. Los 88 minutos de metraje son una montaña rusa de gracias y gracietas, donde Steve Carell y Tina Fey están geniales, pero por separado, porque como pareja carecen de chispa, química o como quieras llamarlo.

Director
SHAWN LEVY
Reparto
Steve Carell, Tina Fey, Mark Wahlberg
Género
COMEDIA
País de origen
EE.UU.
Distribuidora
FOX 20TH CENTURY
www.nocheloca-lapelicula.es



FANTÁSTICO SR. FOX

La película de animación del año no es en 3D...

Director
WES ANDERSON
Reparto
Animación
Género
ANIMACIÓN
País de origen
EE.UU.
Distribuidora
DREAMWORKS
www.fantasticmrfoxmovie.com

... ni falta que le hace, podríamos añadir. ***Fantástico Sr. Fox*** es muy tradicional en todo, pero también muy particular: técnicamente recurre al *stop motion* con marionetas, pero se aleja de la grandilocuencia caricaturesca de las producciones de Tim Burton; su origen está en un soberbio libro de Roald Dahl (aquí se tituló *El Superzorro*), pero esquiva las convenciones de la literatura infantil. Y el doblaje está a cargo de estrellas del cine, pero son actores con una personalidad particular, que contagia a las marionetas a las que prestan voz (George Clooney, Bill Murray y Meryl Streep en cabeza). El resultado, una película tan particular como el resto de la filmografía de Wes Anderson (*Life Aquatic*)... pero, si cabe, aún más sorprendente.

OTROS ESTRENOS

PRINCE OF PERSIA: L.A.D.T.

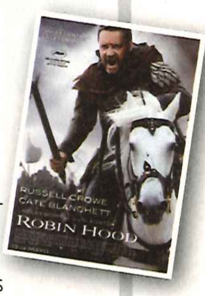
El juego de Mechner se convierte en película

Walt Disney y Bruckheimer vuelven a aliarse, tras *Piratas del Caribe*, para llevar a la pantalla a un príncipe conocido por todos... con el rostro de Jake Gyllenhaal. Taquillazo seguro.



ROBIN HOOD

Ridley y Russell se vuelven a poner épicos



Los dos máximos responsables del fenómeno *Gladiator* nos presentan una visión dura, realista y sucia del legendario héroe de los bosques de Sherwood. Adiós calzas verdes... hola sangre, roña y violencia. Y nosotros, tan contentos.

LEGIÓN

El Apocalipsis... a golpe de metralleta.

¿Cómo combatir la furia de Dios, personificada en su legión de ángeles...? Pues reclutando a uno de ellos para defender a la humanidad. Más o menos, como Ángeles y Demonios (la de Walken) pero a lo garrulo.

TRÁILERS



PREDATORS

www.predators-movie.com

La franquicia *Depredador* renace bajo los designios creativos de Robert Rodríguez, y con Adrien Brody y Laurence Fishburne en medio de una jungla... extraterrestre.



THE LAST AIRBENDER

www.thelastairbendermovie.com

M. Night Shyamalan se desmarca de sus habituales misterios para adaptar la célebre serie de animación de Nickelodeon.

POR ANA MÁRQUEZ, PEDRO BERRUEZO Y BRUNO SOL





BIENVENIDOS A ZOMBIELAND

Cuando la civilización se hunda bajo el holocausto zombi, harás bien en seguir sus consejos



Los títulos de crédito iniciales merecen una mención especial: música de Metallica y zombies atacando en slow motion. Sobrecogedor.

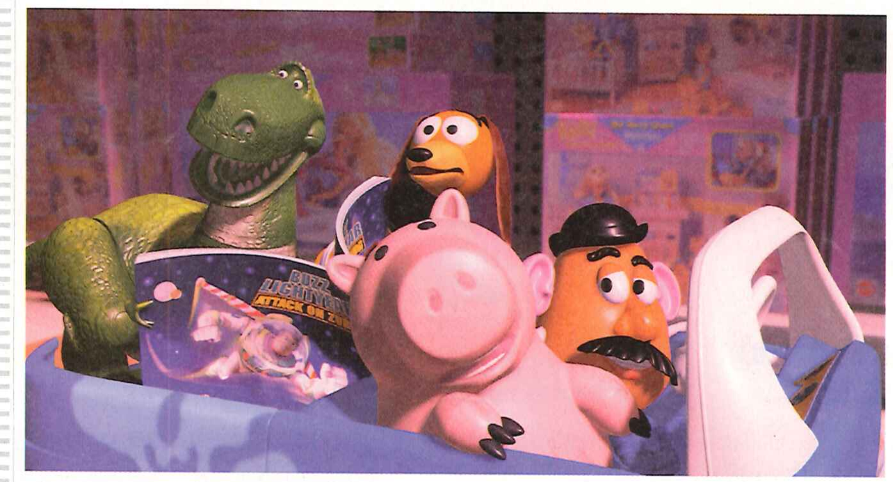


A medio camino entre *Zombies Party* y *Guerra Mundial Z* (el memorable libro de Max Brooks), ***Bienvenidos a Zombieland*** se mofa (y homenajea a partes iguales) del subgénero de muertos vivientes a través de las peripecias de cuatro supervivientes, plenamente conscientes de que no hay futuro mas allá de mantenerse vivos un día más. Woody Harrelson hace aquí el papel de su vida, aunque tuvo que hacer frente al mejor cameo de la historia (no destriparemos la sorpresa). Sólo os daremos un consejo: esperad a que acaben los títulos de crédito finales. Sus fans aullarán de placer.

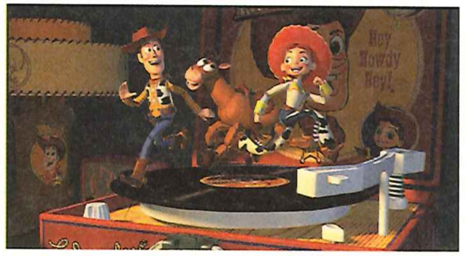
Película ★★★★☆
Extras ★★★★☆

Director: **R. FLEISCHER** Reparto: **W. Harrelson, J. Eisenberg, E. Stone** Audios: **CASTELLANO, INGLÉS (ambos DTS-HD), CATALÁN (5.1)** Subtítulos: **Castellano, inglés...** Distribuye: **Sony Pictures H.E. 17,99 € (DVD) 24,99 € (Blu-ray)**









TOY STORY 1 & 2

Recupera momentos inolvidables, junto a Buzz y Woody, ahora a 1080p

Director
JOHN LASSETER, ASH BRANNON, LEE UNKRICH
Audios
Castellano, inglés, italiano (DTS 5.1)
Subtítulos
CASTELLANO, INGLÉS...
Distribuye
Walt Disney Studios H.E. 29,95 € (Combo Blu-ray + DVD) 49,95 € (Toy Story 1 & 2 combo 2BD & 2DVD)



Aún quedaría por ver en BD *Los Increíbles*, *Buscando a Nemo* y *Bichos*, pero con ***Toy Story 1 & 2*** los fans de **Pixar** ya tienen motivos para montarse en casa un maratón de obras maestras en HD, que se completaría con *Up*, *Monstruos S.A.*, *Wall-E* y *Ratatouille*. Además del subidón que provoca redescubrir las aventuras de nuestros juguetes favoritos, con la calidad de imagen del BD, **Walt Disney Studios HE** los acompaña de un buen cargamento de extras (más abundantes en ***Toy Story 2***) y un avance de la tercera entrega, que llegará a cines el 30 de julio. ¡Y con ambas pelis en DVD de regalo, oiga!

Película ★★★★★ ***Extras*** ★★★★☆

SPANISH MOVIE



Al fin nuestro cine recibe la ración de irreverencia que se tiene merecido

Director: **J. RUIZ CALDERA**
Intérpretes: **Carlos Areces, Joaquín Reyes, Leslie Nielsen**
Audios: **Castellano Dolby Digital**
Subtítulos: **INGLÉS**
Distribuye: **20th Century Fox H.E.**
14,99 € (DVD)

DVD Con una buena sartenada de extras que van desde los *making of* de rigor a divertidos comentarios del director Javier Ruiz Caldera y de Joaquín Reyes, la edición en DVD de ***Spanish Movie*** es imprescindible para todo aquel que piensa que nuestro cine está muy bien... pero le falta algo de guasa. ***Spanish Movie***, con el beneplácito del dios absoluto de las *spoof movies* Leslie Nielsen, se toma a cachondeo los últimos éxitos del cine español (apuntando con especial saña al cine de Almodóvar y Amenábar), y aunque le falta algo de mal café, le sobra desvergüenza y chulería.

Película ★★★☆☆ ***Extras*** ★★★☆☆







DONDE VIVEN LOS MONSTRUOS

Curiosa fábula bellamente mostrada desde la desnuda sencillez



Últimamente no paran de salir pelis inspiradas en libros, que no está mal, pero da la sensación de que la crisis también está afectando al ingenio de los guionistas, ¿o es que los productores prefieren ir a lo seguro con un *bestseller*? Sea lo que sea, el caso es que este filme gusta más por la estética conseguida, a caballo entre lo real y lo onírico, que por la historia en sí: a veces contada desde una perspectiva con un alto grado de nostalgia hacia la infancia, más que desde el punto de vista infantil. La edición *Blu-ray*, además, potencia esa estética desnuda que sólo los adultos sabrán apreciar.

Película ★★★☆☆ ***Extras*** ★★☆☆☆



Director
SPIKE JONZE
Audios
Castellano, inglés, (ambos en 5.1)
Subtítulos
CASTELLANO, INGLÉS...
Distribuye
Warner Home Ent.
17,99 € (DVD)
28,99 € (Blu-ray)
4,99 € (PSN ALQ. SD)
5,99 € (PSN ALQ. HD)
14,99 € (COMPRA SD)





UP IN THE AIR

La nueva sátira del director de Juno



Ryan Bingham (Clooney) es un hombre obsesionado por acumular millas de vuelo mientras cumple su trabajo: despedir gente por todo EE.UU. Su forma de vida se tambalea cuando una joven ejecutiva aparece con una idea: despedir a la gente por teleconferencia, sin recurrir a los viajes. En ese momento Ryan se da cuenta de que no tiene nada, salvo una maleta, un traje y el acceso a las salas VIP de los aeropuertos. Una película tremenda... en todos los sentidos.

Película ★★★★☆ ***Extras*** ★★★★☆

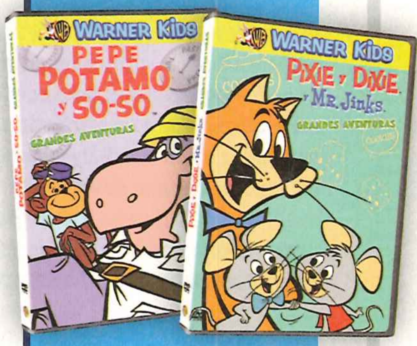
Director:
JASON REITMAN
Audios
Castellano 5.1, inglés DTS HD
Subtítulos
CASTELLANO, INGLÉS
Distribuye
Paramount H.E.
29,95 € (BD)
(PVP DVD sin confirmar)





CONFIRMADOS LOS PRIMEROS BD EN 3D

A la espera de la actualización para **PS3** que nos permita ver filmes en **3D**, **Sony** anuncia ***Lluvia de Albóndigas 3D*** (29 de junio) a las que le seguirán ***Monster House*** y ***Colegas en el Bosque***. Por su parte, **Warner HV** lanzará es este formato ***Furia de Titanes*** y ***H. Potter y el Misterio del Príncipe***.



TODO UN FESTÍN PARA NOSTÁLGICOS

Warner HV continúa con su loable misión de recuperar los cortos animados de **Hanna Barbera**. Si hace unos meses ya disfrutamos de DVD centrados en el Oso Yogui y Don Gato, desde mayo podréis encontrar a ***Pepe Pótamo***, ***Pixie y Dixie***, ***Maguila Gorila*** y el ***Lagarto Juancho***. ¡Y cada DVD sólo cuesta 8,95 €!



REALITY SHOWS Y MUERTOS VIVIENTES

Selecta Visión pone a la venta ***Dead Set***, una de las mejores series que ha dado la TV inglesa. Los concursantes de Gran Hermano no sospechan que fuera del plató se ha desatado el holocausto zombi.

POR ANA MÁRQUEZ, PEDRO BERRUEZO Y BRUNO SOL



EDURNE

Hace un alto en sus ensayos de baile para contarnos que ella también juega, y mucho. Su próxima adquisición será una portátil, la PSPgo, cargada de Sudokus.

La cara más bonita que ha salido de *Operación Triunfo* hace un hueco en su apretada agenda para unirse a los VIP de **PlayStation R.O.**, pues se confiesa una auténtica jugona: ***«Ahora tengo muy poco tiempo, pero en cuanto puedo, enciendo mi Play para perderme en una buena aventura. Estoy pensando en hacerme con una de éstas*** (dice mientras señala nuestra **PSPgo**) ***para poder llevarla siempre conmigo y no tener que esperar a llegar a casa para jugar»***. Y es que con el lanzamiento de su nuevo disco, *Nueva piel*, y su participación en el programa *Más que baile*, para poco y echa de menos esas partidas con su hermano al *Guitar Hero*: ***«Se lo regalé el año pasado, con toda la banda... siempre me pido ser batería; paso de cantar, eso lo hago en mi día a día (risas)»***, explica Edurne y continúa: ***«soy más consumidora de juegos ahora que hace años porque la mayoría incluyen opciones multijugador. Creo que siempre es más divertido jugar en compañía que en solitario, aunque sea On-line»***. No le gusta la soledad, presume de que su madre es su mejor amiga y le preocupan las nuevas tendencias tecnológicas, sobre todo aquellas que tienden a digitalizarlo todo... ***«La PSPgo me parece un gran invento que te permite, sin salir de casa, tener el juego que desees, pero me da pena que termine desapareciendo el formato. Hay gente que prefiere no tener decenas de cajas apiladas en una estantería, pero a mi me encanta verlas y ojear sus libretos para recordar aquel juego o disco que tanto jugué y escuché una y otra vez»***.

«Con PSPgo ahorras espacio en tus estanterías»

Edurne está en su etapa profesional más dulce, cumpliendo poquito a poco sus sueños: una carrera discográfica consolidada, ha interpretado sobre las tablas a Sandy, la musa de la gomina de *Grease* y ahora cada semana se cuela en tu casa como una gran profesional del baile. ***«Todo lo que he hecho hasta ahora me apasiona, pero evidentemente me siento más cómoda cantando, defendiendo mi nuevo disco, Nueva piel»***. Un álbum más electrónico y *dance* que los anteriores, y en el que ha compuesto la letra de tres de los doce temas que se incluyen: ***«mi nueva piel es de cocodrilo, he regresado guerrera y muy cañera...»***.



Ahora que no para entre los ensayos de Más que baile y la promoción de su disco Nueva piel, está pensando en hacerse con una PSPgo. "Los juegos que me gustan para jugar en una portátil son los de lógica, tipo Tetris y Sudokus. Para las aventuras prefiero una PS3", explica Edurne.



PSPAINT

Más atrevida, guerrera, «con piel de cocodrilo», así es la actitud del nuevo disco de Edurne, Nueva piel. Espectaculares son las fotos de promoción, pero más espectacular es verla jugar con una PSPgo: curiosea, pregunta y después de probarla exclama: «¡mi próxima adquisición va a ser esta portátil!».

A QUÉ JUEGA Edurne

Le encantan los juegos de aventura, sobre todo aquellos que incluyen opciones multijugador. Pero últimamente al juego que más horas le está echando es a GH5, «se lo regalé a mi hermano hace un año y siempre que voy a verle nos echamos una partidita. Yo me pido ser batería (risas)».

POR ANA MÁRQUEZ / FOTOS: JAVIER BAUTISTA

RED DEAD REDEMPTION

Este verano no pases desapercibido y sé el terror de las nenas, como John Marston en el último juego de Rockstar



Camisa manga corta con bolsillos, de Coronel Tapiocca. **59 €**

Sombrero en tonos negros y marrones tipo cowboy, de Goorin Brog.

Chaleco vaquero en color negro de Tommy Hilfiger. **125 €**

Jeans con efecto desgastado, de This Week. **68 €**

Cinturón de piel en color camel, de Levi's. **59 €**

POR ANA MÁRQUEZ

EL CAPITÁN TRUENO
EL ÚLTIMO COMBATE

Autores **Joan Boix y Ricard Ferrándiz**
Editorial **Ediciones B**
Páginas **48**
P.V.P. **15 €**

CÓMIC

Todo un caballero por muchos años que pasen

Más de cincuenta años tienen las historietas de *El Capitán Trueno*, creadas en 1956 por Víctor Mora. Todo un icono del cómic español que, tras unos años de capa caída, ha recuperado parte del lustre que tuvo cuando algunos éramos más pequeños y devorábamos sus aventuras. Pero los años no pasan en balde, ni siquiera para el personaje, como puede verse en este ***Último Combate*** protagonizado por un Capitán Trueno, ya mayor y retirado en su castillo del Ampurdá añorando a su fallecida Sigrid. Para algunos héroes no hay descanso, no obstante, y en este álbum de Boix y Ferrándiz, el Capitán volverá a las andadas, junto a su incansable Goliath y un ya adulto Crispín, para defender un tesoro perdido de los Cátaros.

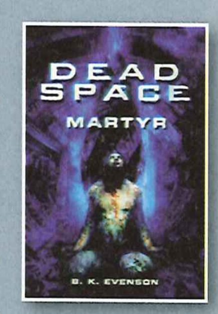
LIBROS

Daemon
Thriller, acción y tecnología

Diseñadores de videojuegos, *hackers*, virus y unas dosis de *ciberpunk* configuran la novela de Suárez (todo un exitazo en Estados Unidos), en la que la prematura muerte de Mathew Sobol, un legendario desarrollador, activa un programa cibernético autónomo (el *daemon* del título) que amenaza con destruir la red y toda la sociedad de la información tal y como la conocemos. Un *thriller* de acción, con tintes de denuncia y advertencia sobre nuestra dependencia tecnológica, que encantará a los amantes del género y los *techies* más interesados en seguridad informática.

Autor **Daniel Suárez**
Editorial **Umbriel**
P.V.P. **20 €**

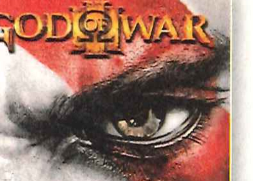
Dead Space: Martyr
La precuela del juego en papel



En apenas un mes verá la luz la primera novela basada en el juego, perdón, juegazo que nos ha puesto los pelos de punta hasta al más pintado... Efectivamente, hablamos de *Dead Space. **Martyr***, publicada por ***Tor Books*** y escrita por el nuevo autor de terror de moda, Brian Evenson, finalista del *Edgar Award*, hará las veces de precuela del videojuego, ahondando en los orígenes de *The Marker* y la misteriosa *Church Of The Unitology*. Sin duda, un estupendo complemento para todos los que apreciaron el lado más terrorífico del videojuego.

Autor **Brian Evenson**
Editorial **TOR BOOKS**
P.V.P. **15 €**

B.S.O. DE VIDEOJUEGOS



GOD OF WAR III
Varios
★★★☆☆

Fea manera de cerrar musicalmente una trilogía que empezó sonando realmente bien, ¡precisamente la serie *God Of War*, poseedora de unas bandas sonoras cuyas dos primeras entregas fueron un divertidísimo desmadre instrumental únicamente controlado por estribillos fácilmente recordables! Al faltar en la tercera parte la dirección melódica que encabritaba la orquesta en anteriores ocasiones, sólo han quedado coros, cuerdas y metales cargados de emoción velada (9,99 €). **iTunes Store**



ROCKMAN 10
III, varios
★★☆☆☆

Podríamos justificar este desaguisado recordando que una partitura compuesta al alimón siempre termina desvirtuándose. O, directamente asumir que los músicos/programadores de **III** han pasado más tiempo emulando el comportamiento acústico del *chip* 2A03 de la NES, que creando melodía. Da igual lo que pensemos, al final, lo que tenemos es un montón de flojos acordes travestidos de música *Mega Man* pasados por la *túrmix chip music* (20 €). **www.cdjapan.co.jp**



A ESCALA

CATWOMAN
Como comer hamburguesas con palillos

Si **Kotobukiya** fabrica la versión *bishoujo* (estilo manga) de las heroínas de **Marvel**, **DC** hace lo propio con las suyas en la serie *AME-COMI*. Diseñadas por Jack Mathews y fabricadas en PVC, estas figuras aúnan el vestuario de los personajes femeninos de **DC** (como *Catwoman*) con la sensualidad aniñada de los dibujos japoneses.

Fabricante **DC**
Tamaño **23,5 cm.**
Precio **60 $**

LARA CROFT
Mapas, rifle, munición... y anorak

La arqueóloga más popular de todos los tiempos en otra figura de coleccionista, pero ¡sorpresa! En lugar de distinguirse por el alarde de «chicha», esta vez lo hace por el detalle de los complementos que incluye la escena, diseñada por Adam Hughes y basada en la última entrega de la saga.

Fabricante **Sideshow Collectibles**
Tamaño **36,8 cm.** Precio **249,99 $**



IRON MAN 2
El otro Hombre de Hierro

Con *Iron Man 2* en las salas de cine, aparecen las figuras de la película. En este caso, se trata de la versión de *War Machine*. Como los segundones siempre nos han caído bien por aquí, no podemos más que recomendárosla.

Fabricante **Marvel Select** Tamaño **18 cm.**
Precio **25 €**



POR NICK RIVERS, DRAGÓCULA Y ADONÍAS

PlayStyle TECNO

Todo lo que necesitas para estar a la última





3 EN 1

IDAPT I3B-SL6V5-EUL

Con este dispositivo te evitarás tener múltiples cargadores, ya que te permite cargar tres aparatos a la vez (una PSP, la PDA, el GPS, el móvil...) gracias a un simple sistema de clavijas intercambiables.
39,99 € www.idaptweb.com

CON LA TELE A CUESTAS

PHILIPS PVD1079

Con esta TV portátil TDT no te perderás ni un partido del mundial, ni tampoco te quedarás a medias con una partida de la Play por irte de vacaciones. Estés donde estés, esta TV se acopla en cualquier lugar gracias a sus reducidas dimensiones con una pantalla LCD TFT de 10,2". Además, va equipada con USB y ranura de tarjetas SD/MMC. Reproduce fotos, música y vídeo, y lleva una batería integrada con una autonomía de 3 horas.
299,90 € www.philips.com



PURO OCIO

SONY ERICSSON SPIRO

Abandonando las complicaciones tecnológicas y maximizando las opciones de entretenimiento a través de las redes sociales, así es como se ha diseñado este móvil. Y es que, con tan sólo pulsar un botón accederás a Twitter o Facebook, mientras escuchas tu música favorita. Además, va equipado con la función TrackID. 99 €
www.sonyericsson.com

LO MÁS FRIKI DEL MES

HORI HP3-87



Para llevar tu PS3 Slim a cualquier destino sin depender de que haya una TV disponible, hazte con este monitor HD de HORI. Tiene 11,6", 720p de resolución, altavoces y dos jack para auriculares. Es compatible con NTSC y PAL. 329,90 $ www.shopncsx.com



SIÉNTETE LIBRE

NOKIA BH-505

Cómodo y sin ataduras, así es como te sentirás con este kit manos libres portátil con Bluetooth. Es ideal para realizar actividades al aire libre mientras estás conectado a tu móvil, bien escuchando música o bien hablando por teléfono. Y es que posee tecnología DSP, que mejora la calidad del sonido en entornos con mucho ruido o viento. 54,90 € www.nokia.es

EL NOTEBOOK DEFINITIVO

VAIO SERIE E

La familia Vaio crece con dos nuevos modelos con pantalla de 14" y de 17", ambas integradas en un chasis extremadamente delgado y ligero que favorece así su portabilidad. La elevada capacidad de almacenamiento (hasta 1 TB el de 17") posibilita unos gráficos altamente potentes en HD. Podrás equiparle con distintos procesadores, pantallas, unidad Blu-ray y hasta 6 GB de RAM. 800 € y 1.200 € www.sony.es



LO MEJOR DEL MES EN PS3 PSP

¡Todos con La Roja!

1

Mando wireless de PS3 de Ardistel. Con sensor de movimiento (Sixaxis) y vibración, funciona con 3 pilas AAA. Posee receptor USB y lleva botones de acción cromados. 29,99 €

★★★☆☆

2

Mochila de Ardistel para transportar la PS3 con interior acolchado y correa pectoral de ajuste de carga. 39,95 €

★★★☆☆

3

Funda para PSP, también de Ardistel, que incluye protector adhesivo, gamuza de limpieza, cable USB y auriculares. 14,95 €

★★★☆☆

DESPEDIDA Y CIERRE

NOS HEMOS CONVERTIDO EN MODS...

Y sólo nos falta el coche. Así seríamos en el universo «cabezagüévico» de ModNation Racers. Algunos hemos ganado con el cambio...

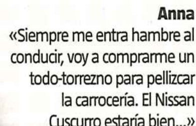


Last Monkey
«No necesito coche. Voy a acoplarme unas bielas en los muslos y un émbolo en la cerviz.»





Elric
«Quiero fabricarme un BMW Isetta para llevar a los gatos al pasar el fin de semana a los Monegros.»





Anna
«Siempre me entra hambre al conducir, voy a comprarme un todo-torrezno para pellizcar la carrocería. El Nissan Cuscurro estaría bien...»





The Elf
«Me gusta conducir por la verde campiña inglesa con las ventanillas bajadas y el chocolate espeso. Quiero un Aston Martin Langosta.»



Nemesis
«Me gustaría fabricarme el Espantomóvil de Los Autos Locos, y desguazar el Zagato Zele de Last Monkey.»



Mr. Klodo
«Llevo dos días intentando recrear el coche salchicha de Oscar Mayer.»







El príncipe está más que encantado con su recién estrenada portada, pero hay que reconocer que con otros juegazos del mes tampoco habría quedado nada mal. ¿Qué os parece con ModNation Racers y Split Second?

Resultados de Concursos

CONCURSO JUST CAUSE 2
Ganadores de 1 Edición Limitada
Luis Hinojosa Martínez (BARCELONA)
Beatriz Jastrzebska (BARCELONA)
David Camprubi Díaz (TARRAGONA)
Eduardo Marugán Fernández (MADRID)
Rafael Copoví Gregory (MADRID)
Adrián López Libourel (VALENCIA)
Francisco J. Campo Vicens (ALICANTE)
Manuel Sesar Parga (VIZCAYA)
Armando Hoyas Barroso (MADRID)
Pedro Amaro Gómez (MADRID)
Adrián Cañaderas Molina (TARRAGONA)
Jordi Bou García (BARCELONA)
Víctor M. Hidalgo Fdez. (BARCELONA)
Noel Berjano Gil (MADRID)
Daniel Vega Mañas (MADRID)

Ganadores de 1 Edición Exclusiva
Jordi Cortijo Barberá (TARRAGONA)
Antonio Redón Cuenca (BARCELONA)
Enrique Lucas Montejano (CUENCA)
Vicente Serralta Voltas (TARRAGONA)
Joan Coll Vadell (ISLAS BALEARES)
Juan M. Álvarez Roldán (MADRID)
Víctor Morillo García (BARCELONA)
Javier Benítez Martín (BARCELONA)
Carlos J. Robles Fernández (CANTABRIA)
Daniel Fernández Morales (OURENSE)
J. David Díaz Hernández (L. P. G. Canarias)
Enrique González Barros (LUGO)
Manel Sanmartín Mons (TARRAGONA)
Nuria Valenzuela Rubio (BARCELONA)
José Torres Castelló (VALENCIA)



Ganadores del concurso FACEBOOK

Dina Rey
«De una de las peores cárceles de la historia de la televisión... Llega el juego Prision Break: Conspiracy. Nunca antes escapar fue tan entretenido.»

Carlos Rodríguez-Pardo
«La llave para la libertad está a la altura de tus pulgares: Prision Break Conspiracy.»

Juan Ignacio González Aguado
«Estás condenado a sentir el dolor,la rabia y la angustia de Prison Break el videojuego, solo tú tienes la clave para escapar.»

Diana Peña Delgado
«Esclavo de tus movimientos, preso de tus sueños, con Prison Break : Conspiracy escaparás de la realidad.»

Juan Jesús López Martínez
«Dos hermanos, una misión, un tatuaje... una fuga legendaria. Adéntrate en las mismísimas entrañas de Fox River y revive la aventura desde un punto de vista totalmente nuevo. Prison Break: Conspiracy»

ASÍ QUE ¿QUIERES™ SER UN LUCHADOR?



ESTA ES LA FORMA

UFC® UNDISPUTED™ 2010

RESÉRVALO AHORA. A LA VENTA EL 28 DE MAYO

UFCUNDISPUTED.COM



www.thq-games.es







GAME
Tu especialista en videojuegos



www.pegi.info





PlayStation 3

